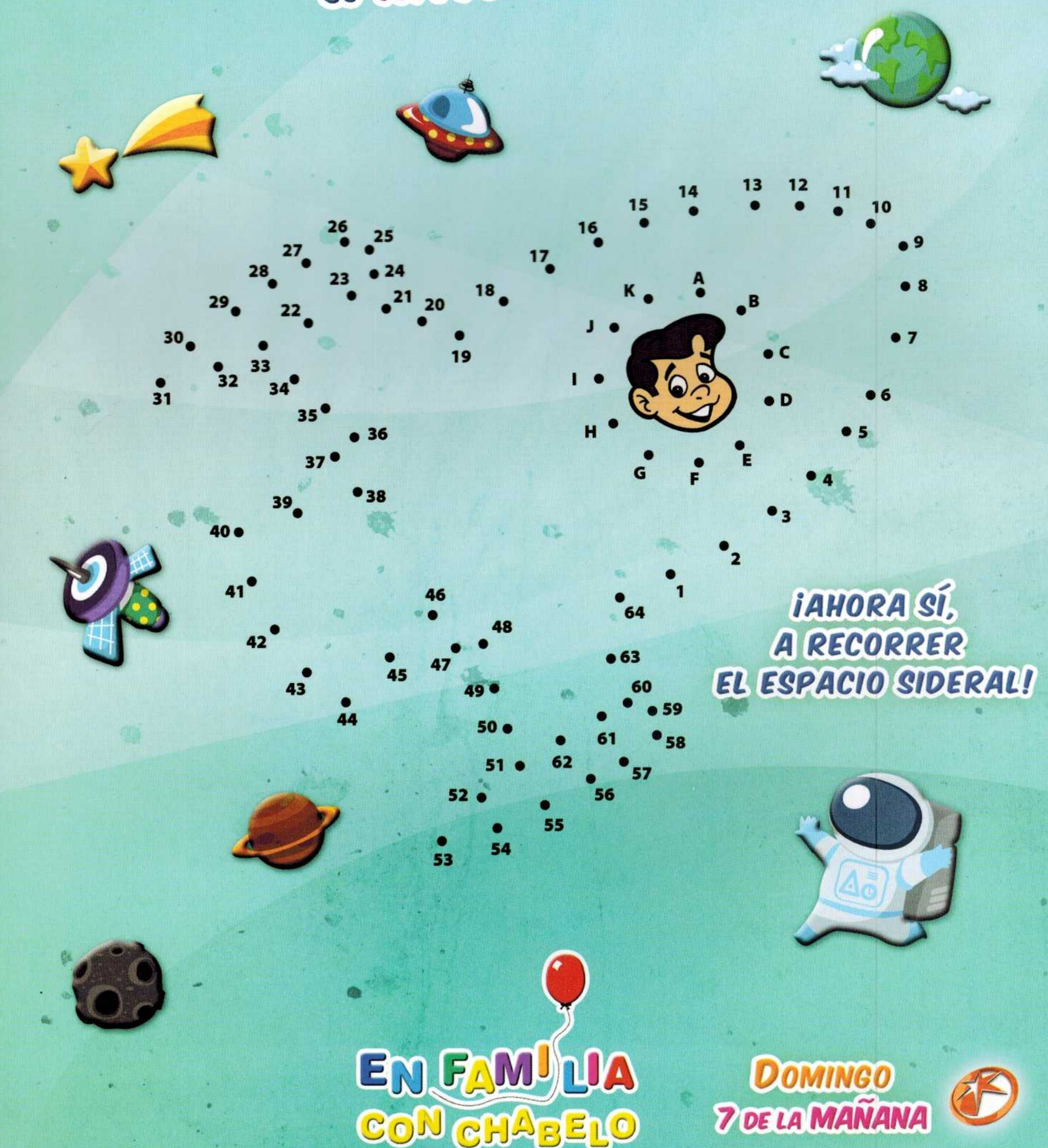

GOLDEN SUN, LA JOYA DEL GBA, AHORA EN TU Wii U
CLUB
Nintendo®
Revista Oficial
Kirby™ Triple Deluxe
$32.00 M.N.
Año 23 No.6
270614
CHILD OF LIGHT
UN RPG MÁGICO
BATMAN: AO BLACKGATE
IMPIDE EL MOTÍN EN LA CÁRCEL
LEGO THE HOBBIT
ARMA TU AVENTURA
MEGA PÓSTER

CHABELO DESEA REGRESAR A LA TIERRA, PERO NECESITA DE TU AYUDA PARA ARMAR SU NAVE ESPACIAL.



SUMARIO

▼ Fresco y divertido RPG para la eShop de Wii U.


© 2014 Ubisoft


▶ Maravillosa aventurra que debes conocer y jugar.

© 2014 Nintendo

REVIEWS

NUESTRA PORTADA


▶ El diseño de las piezas, es como siempre, perfecto.

© Warner Bros. Interactive

GUÍA DE COLOR



▼ Recordamos a **Baten Kaitos** de GameCube.



© Namco

▼ Un paseo a través de distintos puntos de interés de Japón.



COMUNIDAD

TIPS

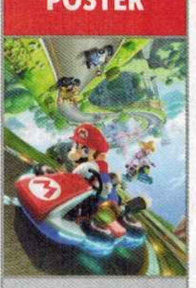


© 2014 Nintendo

DE INTERÉS

MEGA-PÓSTER





¡Este mes te consentimos al doble! Póster con imágenes de **Mario Kart 8** y **Yoshi's New Island**.



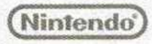
© 2014 Nintendo

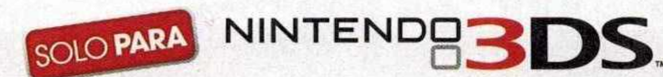
MARIO GOLF™
WORLD TOUR

¡Golf al estilo Mario!

¡BÚSCALO YA!

TAMBIÉN EN ESPAÑOL





EDITORIAL

Junio 2014



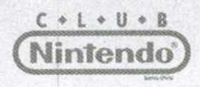
Junio es uno de los meses más importantes para la industria gamer


▲ ¡Las noticias volarán a nuestra redacción!

A sólo unos días de que se lleve a cabo la Electronic Entertainment Expo, de la ciudad de Los Ángeles, Ca., arrancamos una edición más con mucha información. Kirby se ha apoderado de nuestra portada, este ya clásico personaje de Nintendo está de vuelta y aterriza en el Nintendo 3DS, con un excelente apartado gráfico que complementa lo divertido de su modo de juego. Si buscas una aventura para vivir en tu portátil, aquí tienes la opción.

¡Ya estamos listos para traerte los detalles de la expo anual! A partir del día 9 trabajaremos en la sede para mandar toda la información mediante nuestros canales en Internet, conoce los anuncios de Nintendo y terceros para nuestras plataformas. Reseñas, galerías, videos, audios y más serán parte del contenido. Es muy fácil, sólo visita en nuestro sitio revistaclubnintendo.com y entra en la sección E3, o si lo prefieres, búscanos en las redes sociales como RevistaCN, ahí estaremos llevando el momento a momento. ¡Te esperamos para que compartas con nosotros tus opiniones!

Toño Rodríguez
Editor



Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón C.P. 01210, México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@revistaclubnintendo.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra Monroy

EDITORIAL
EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez González
INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández Báez
Juan Carlos García Aragón "Master"
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot
CORRECCIÓN DE ESTILO
Enrique Montañez Ortiz

ARTE
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DIRECTOR CREATIVO
Bogart Tirado Arce
COORDINADORA DE OPERACIONES
María de Jesús Hurtado Ramos
DIRECTORA EJECUTIVA EDITORIAL
Julia Santibáñez Escobar
COLABORACIÓN
Alejandro Ríos Díaz de León "Panteón"

DIGITAL
DIRECTOR DIGITAL
José Luis Carrete Alfeiran
DIRECTOR CONTENIDOS ONLINE
Sergio Cárdenas Fernández

RELACIONES PÚBLICAS
GERENTE
Israel Lara Guillén

PUBLISHER
Fabiola Andrade Morales

VENTAS
DIRECTORES DE CUENTAS
Óscar Gaona Lozano
Héctor Lebrija Guiot
Christian Rojas Barrero
Tel: 5261 2600
DIRECTOR DE MARCAS Y DIGITAL
Ernesto Sánchez Castañeda
REPRESENTANTE COMERCIAL OCCIDENTE
María Begoña Beorlegui Estévez
REPRESENTANTE COMERCIAL MONTERREY
Juan Ramón Zurita Cano
REPRESENTANTE COMERCIAL SURESTE
Éricka Jesús García

MARKETING
DIRECTORA DE MARKETING
Patricia Cárdenas Godoy
DIRECTORA DE COMUNICACIÓN ESTRATÉGICA
Patricia Martínez Trujillo

OPERACIONES
DIRECTOR DE OPERACIONES
John Jairo Mejía
COORDINADOR DE SUSCRIPCIONES
Ramón García Calderón
COORDINADOR DE CIRCULACIÓN
César Jacques Cuevas
COORDINADOR DE PLANEACIÓN COMERCIAL
Luis Velasco Hernández
DIRECTORA DE PRODUCCIÓN
Refugio Michel García

FINANZAS
DIRECTOR DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Oziel Fontecha



TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VP CENTRO Y SUDAMÉRICA
Rodrigo Sepúlveda

DIRECTORA GENERAL MÉXICO, EUA Y PUERTO RICO
Martha Elena Díaz Llanos

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL INTERNACIONAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal



Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 23 N° 6. Fecha de publicación: Junio 2014. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Francisco Javier Martínez Staines. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 22 de mayo de 2013, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Reproducciones Fotomecánicas, S.A. de C.V., Durazno No. 1 esquina Ejido, Col. Las Peritas Tepepan, Xochimilco, México D.F., C.P. 16010.
Impresa en Chile por: QUAD GRAPHICS CHILE S.A., AVENIDA GLADYS MARIN 6920 ESTACION CENTRAL SANTIAGO CHILE

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060, Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A., Av. Venezuela cruce con calle Mohedano, Torre JWM, piso 11, Urbanización El Rosal, Caracas, Venezuela. Tel. (582) 12-935-70-51 al 55. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

© CLUB NINTENDO. Nintendo of America Inc. Trademark and copyright 2009. Nintendo. All Rights Reserved. Under license to Editorial Televisa, S.A. de C.V.

IMPRESA EN MEXICO - PRINTED IN MEXICO.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.
ALL RIGHTS RESERVED.
© Copyright 2013.

ISSN 1665-7888

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 01 800 REVISTA
www.tususcripcion.com

Nintendo

MARIOKART 8™

VOLTEA TU DIVERSIÓN

DISPONIBLE EL 30 DE MAYO

#MK8

TAMBIÉN EN ESPAÑOL

SOLO PARA Wii U™

Pasacartas



Junio 2014

Mario Kart es uno de los títulos más destacados para Wii U. ¡No te lo pierdas!

Waluigi comenta

La próxima E3 se llevará a cabo del 10 al 12 de junio. Mantente al tanto de las redes sociales de CN para no perder detalles del *show*.



El origen de Yoshi

¡Hola, amigos de Club Nintendo! ¿Cómo están? Espero que bien. En la revista de abril -en la editorial- escribieron que **Yoshi** apareció primero en **Super Mario World**, sin embargo, tengo entendido que hay un juego para la consola NES llamado simplemente **Yoshi** y en la portada aparece dicho personaje. Así que, ¿cuál sería el verdadero origen de **Yoshi**?
José Luis Garay
Mexicali

¡Qué tal, mi estimado José! **Super Mario World** es un título de SNES, mientras que **Yoshi**, como dices, es de NES. Por cronología de consolas podría parecer que el dinosaurio verde tuvo su primera aparición en los 8 bits, pero no fue así, pues ese título llegó en 1991, mientras que la aventura de **Super Mario World** ocurrió en 1990, como uno de los títulos de lanzamiento del SNES. Definitivamente, **Yoshi** fue un aporte importante de Shigeru Miyamoto para la franquicia de **Super Mario Bros.**, y debido a su popularidad, logró varios protagónicos (además de las participaciones en los juegos deportivos); el primero es el que mencionas y posteriormente **Yoshi's Cookie**, **Yoshi's Safai**, **Yoshi's Island** y muchos más.

Sobre la E3

¡Buen día, Club Nintendo! Muchas gracias por darnos solución a nuestras dudas sobre este gran pasatiempo. Aprovecho la ocasión para consultarles lo siguiente:
¿Saben si este año habrá conferencia de Nintendo o se limitarán a mostrar lo nuevo a través de algún video de Nintendo Direct?
¿Saben si se mostrará algo sobre el nuevo **The Legend of Zelda** para Wii U? Se han visto pocos anuncios de juegos de Wii U para este año. ¿Creen que habrá más aparte de **Super Smash Bros.** y **Mario Kart**?
Por último, ¿ya se tiene fecha para **Bayoneta 2**?
Pedro Alberto Rábago López
Los Mochis, Sinaloa

¿Cómo estás, Pedro? Desde el año pasado Nintendo optó por el Nintendo Direct, como forma de presentar sus juegos previo a E3, así llega la información directo a sus consumidores al instante. Y vaya que les resultó, por lo que este año



▲ Recuerden que **Super Mario World** está disponible en la eShop de Wii U.



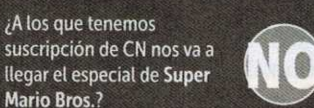

@DauntlessEdith
Twitter

¿El Nintendo 2DS es compatible con juegos de Nintendo DS?




@elchesote
Twitter

¿A los que tenemos suscripción de CN nos va a llegar el especial de **Super Mario Bros.**?



@JackDawson156
Twitter

¡Sería genial un **Smash Bros.** versión kart! ¿No creen?



Carta del mes

El terror de **Fatal Frame** invadirá en exclusiva al Wii U

¡Qué tal, amigos de Club Nintendo! ¿Cómo están? Espero que se encuentren muy bien y, antes que nada, aprovecho para felicitarlos por el especial de **Super Mario Bros.**, ¡está increíble! Bueno, ahora sí con lo que me acongoja. ¿Es cierto que Tecmo KOEI y Nintendo están preparando una nueva entrega original de **Fatal Frame** para Wii U? De ser así, creen que llegue a América o se quedará en Japón, como suele ocurrir?
Verónica Plaza
Vía correo electrónico

¡Hola, Vero! Recientemente el presidente de Tecmo anunció que están trabajando en conjunto con Nintendo para desarrollar una entrega exclusiva de **Fatal Frame** en Wii U; sin embargo, no hicieron más comentarios al respecto, sólo que también -a la par- lanzarán una película en *live action*, una serie animada, novela gráfica y demás complementos para que vivas en grande la experiencia de la famosa serie de horror. En cuanto al estreno del juego en América, esperemos que sí lo traigan, pues las pasadas versiones se quedaron en Japón y algunas en Europa. De hecho, aquí sólo tuvimos **Spirit Camera** (N3DS), que es un *spinoff* de la serie que, por cierto, lo recomendamos bastante. ¡No se lo pierdan!


▲ Pocos juegos de horror lograr una atmósfera así.



▲ En N3DS utilizamos la cámara para avanzar en el juego.

▶ Sería bueno que pusieran en eShop las primeras partes de **FF**.

© Tecmo KOEI

volverán a utilizar la misma estrategia. En cuanto a **TLOZ**, es altamente probable que muestren algo, pero habrá que esperar para ver qué tanto avance llevan en el juego. Además de los títulos que mencionas, vienen grandes aventuras en Wii U para lo que resta del año. Una es **Watch Dogs** y otras más por parte de estudios independientes, como **Shovel Knight**, **Child of Light** y varios más. No dudo de que en la E3 hagan más anuncios (como la fecha para **Bayonetta**, quizá), así que mantente pendiente.

Super Smash Bros.

¡Hola, revista Club Nintendo!
¿Saldrán juegos de **Naruto Shippuden** para Wii U o N3DS?
¿Estará disponible **Lucario** en **Super Smash Bros.** para Wii U y N3DS?
¿Habrá un *remake* de **Super Mario Bros. 3** para N3DS o Wii U?
Everchito Chávez
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Ever! Por ahora no hay planes de futuros títulos de **Naruto** en Wii U o N3DS, de hecho el último juego que vimos fue **Naruto Powerful Shippuden** en Nintendo 3DS. Sin embargo, la compañía CyberConnect2 (**Naruto: Ultimate Ninja Storm**) comentó que, de existir la suficiente demanda por parte de los fans de Nintendo, estarían dispuestos a llevar dicha serie a Wii U. **Lucario** sí aparecerá en las próximas versiones de **Super Smash Bros.**, hasta podrás verlo con su mega evolución. Ya para concluir, no hay *remake* de **Super Mario Bros. 3** para Wii U o N3DS, pero sí puedes descargar las versiones de NES desde la eShop.


© Nintendo
▲ El debut de **Waluigi** ocurrió en **Mario Tennis** de N64.


@IngcragtCarlos
Twitter
¿La revista especial de **Super Mario Bros.** tiene el mismo precio que las ediciones normales?



@MrNoTvvitter
Twitter
¿Distribuirá Nintendo más ediciones especiales de **Bravely Default**?
NO


@Nico_0821
Twitter
¿El juego **Super Smash Bros.** de Nintendo 3DS/ Wii U saldrá este año en América Latina?
SÍ

▶ Ella es **Robin**, una de las bellas piratas de **One Piece**.



◀ Recuerda que también te puedes suscribir en iPad.

© Bandai-Namco

▲ Este podría ser el mejor juego de **One Piece** para Nintendo.

Juego en línea

¿Al utilizar los juegos de Wii en Wii U, se podrá usar la modalidad *online*?
Diego Alberto
Facebook

No. Es más, los servidores para juego en línea de Wii ya están cerrados desde mayo pasado.



Suscripción

¡Hola! Tengo ya bastante tiempo comprando su revista, y siempre me ha encantado leerla. Ahora estoy interesado en suscribirme a ella, no obstante, me gustaría que me resolvieran primero algunas dudas. ¿Cuáles son los métodos de pago? Al suscribirme, ¿la revista me llegaría mes tras mes a mi domicilio? ¿La suscripción incluye especiales?
Andrés Garza
Vía correo electrónico

¡Hola, Andrés! Las formas de pago son: depósito bancario y tarjeta de crédito o débito. La suscripción es por un año y te llegará cada mes al lugar donde indiques. Por último, los especiales no se incluyen, ya que la suscripción sólo es válida para los 12 números regulares.

One Piece para Wii U

¡Saludos, CN! Les escribo porque he visto que saldrá un nuevo juego de **One Piece** para N3DS y Wii U, y quiero saber si llegará a México. También deseo preguntarles del nuevo **Prince of Persia**, ¿saldrá para Nintendo? Espero que me respondan.
Orlando Fuentes
México, DF

¿Cómo te va, Orlando? Efectivamente, el próximo título de **One Pice** se subtitula **Unlimited World Red** y estará tanto en Wii U como en N3DS; por fortuna, todo indica que será en julio cuando llegue a nuestro continente (ambas versiones). Sin duda, una buena opción para los fans de dicha serie que, por cierto, cumple 15 años de su estreno en Japón. Ahora bien, en cuanto a **Prince of Persia**, al parecer Ubisoft quiere retomar al personaje creado por Jordan Mechner, pero ahora sería en 2D, usando el motor gráfico de **Rayman Legends**. ¿Cómo ves?

Envíanos tus dudas, comentarios, sugerencias o críticas de la revista al correo electrónico: pasacartas@revistaclubnintendo.com, y aparece publicado en esta sección. Recuerda que también puedes mandar tus preguntas cortas para la sección "Sí y No" a través de Twitter o Facebook.





@DracoDez
Twitter

¿Saldrá **Super Mario World** para Nintendo 3DS?



@ManuelPerezV
Twitter

Se puede jugar **Metroid Fusion** (GBA, CV, Wii U) de igual manera en la pantalla de televisión, ¿verdad?





¿Sacará Capcom algún nuevo título de **Mega Man** para Wii U o Nintendo 3DS?

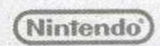


Kirby™

Triple Deluxe

¡BÚSCALO YA!

TAMBIÉN EN ESPAÑOL





Tu voz

¿Qué es lo que más esperas para esta E3 2014?

Raúz
E-mail

Nueva entrega de **Metroid** para Wii U y Nintendo 3DS, más información del **TLOZ** para Wii U y *remake* de **The Legend of Zelda Majora's Mask** para 3DS, con eso me conformo.



© Nintendo

El magno evento de juegos de video se llevará a cabo del 10 al 12 de junio. Será un buen momento para que Nintendo presente sus máximas cartas y deslumbre a los miles de asistentes y millones de espectadores que estarán ávidos de información sobre sus franquicias favoritas y claro, de conocer si algún nuevo héreo o heroína se perfila en la lista de próximos lanzamientos.

Es un hecho que veremos una versión prácticamente finalizada de **Super Smash Bros.** para ambas plataformas; así como avances notorios sobre **Bayonetta 2** (sale este verano en el mercado nipon) y claro, quizá den más información de los *remakes* de **Pokémon Ruby** y **Sapphire** que se anunciaron no hace mucho. Además de ello, podríamos especular un sinfín de posibilidades, principalmente para la consola casera, ya que es la que necesita más apoyo por parte de Nintendo. Opciones clave serían **Star Fox**, **Pokémon Stadium**, **Star Fox**, **Metroid** e incluso **F-Zero**. Sin embargo, podría apostar que es casi seguro que suenen a todo volumen las trompetas de Hyrule para mostrar un tráiler del próximo **TLOZ** casero. ¿No creen?

En Facebook, a **Francisco Ramirez**, **Daniel Gonzalez** y **Jesus Sheldon** les encantaría ver una nueva secuela de **Star Fox**, la última original ocurrió en NDS (**Command**) y desde entonces no hemos visto otra aventura, salvo el *remake* de **SF64** en N3DS. Por su parte, **Matías Jeria** tiene la esperanza de ver el anuncio de **Resident Evil 7** para Wii U. Se rumora que Capcom anunciará dicho título en la E3 2014, pero, ¿saldrá para Nintendo? Todo indica que no hay intención de hacer la adaptación; pero sería excelente, pues **Revelations** fue un gran éxito y se juega muy bien en Wii U. **Diego Cortez** y **Mario Cuervo** esperan asiosamente avances de **Hyrule Warriors**, el *crossover* de **TLOZ** con **Dynasty Warriors**.

En general, pinta para una buena E3 de Nintendo, se esperan grandes anuncios, así que no te pierdas nuestros avances en los diferentes medios de comunicación de Club Nintendo.

El 10 de junio habrá un Nintendo Direct especial con todos los anuncios de la E3



▲ Other M, una excelente aventura que nos proporcionó Team Ninja en Wii.



@_darkalex17

Muy bueno su número especial, ya seis años desde el último de #SSB, me siento viejito.



@SniperGYS

Me gustaria que sacaran un especial de la historia de **Fire Emblem**, o uno de de arte de este mismo título.



@Arielm23

Star Fox tuvo grandes entregas pero la que emociono mas a los *gamers* fue **Star Fox 64**. Saludos desde El Salvador.



Revista CN
Destacados del mes

Te recomendamos



▲ Child of Light
Disfruta de una espectacular aventura en los parajes de Lemuria.



▲ Kirby Triple Deluxe
Las divertidas hazañas de este personaje rosado, llegan a N3DS.



▲ NES Remix 2
Nuevos retos clásicos para mayor diversión en tu Wii U.



▲ Gamevistazo: SM All-Stars
El *Staff* de CN habla sobre este genial compendio de **Mario**.

YouTube
Youtube.com/revistacn

Encuesta
¿Qué versión de **Super Smash Bros.** comprarás (Wii U o Nintendo 3DS)?

Nintendo 3DS
48%

Wii U
25%

2%
Ninguna

25%
Ambas

◄ **SSB** será uno de los *hits* para esta edición de la E3.

© 2014 Nintendo

facebook.com/RevistaCN

Está mejor la tarjeta 3D de la revista de este mes de @RevistaCN que lo que te dan en cualquier tienda haciendo la preventa de **#MK8**
@rikrdodaniel



Lo mejor de **Twitter**



@Lillygumy

Jugar con amigos en la casa es lo mejor :D, pero es difícil reunirnos así que el juego *online* es el salvador.



@DanyMode8

¿Por qué no publican todos los primeros podcast? Tengo nostalgia de escucharlos en aquellos años, no les cuesta nada :D.



@TommyEulacio

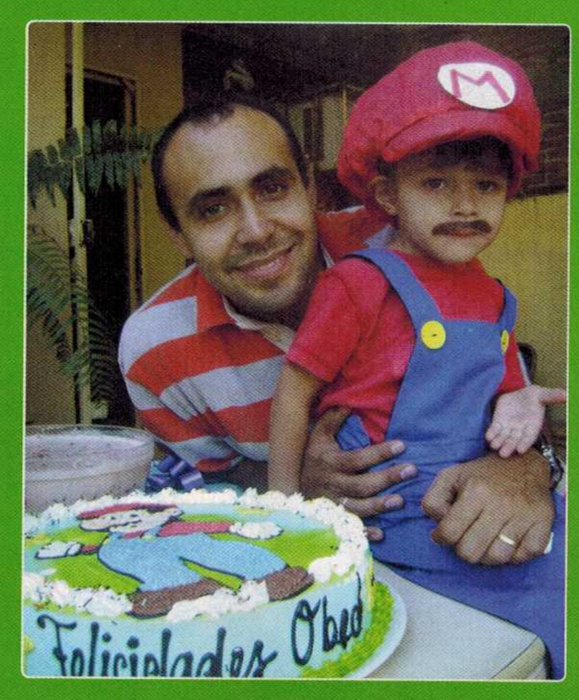
Pasé unos minutos agradables oyendo a @RevistaCN. Lástima que ya no puedo leerlos en Venezuela. ¡Saludos!



Twitter
@Revista**CN**

¡El espacio donde sólo los mejores fans salen publicados!

Demuestra tu pasión por CN y Nintendo. ¡Envía tus fotos a comunidad@revistaclubnintendo.com!



▶ Obed Fernández tuvo un cumpleaños al estilo **Mario Bros.**



▲ Bryan Palafox, de Coahuila, es súper fan de **Mario Bros.**



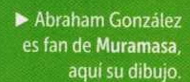
▲ Fernanda Velásquez ya comenzó su colección de juegos y revistas. ¡Buenos títulos!



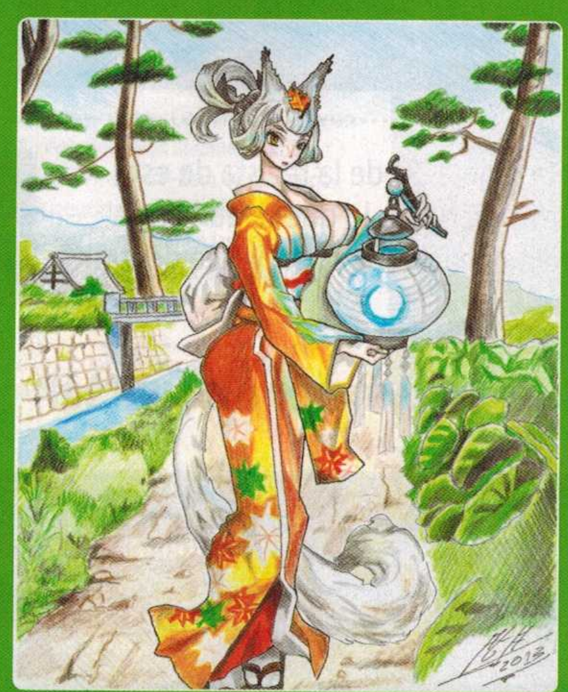
▲ En Facebook, Cristian Roxas nos muestra su colección de videojuegos.

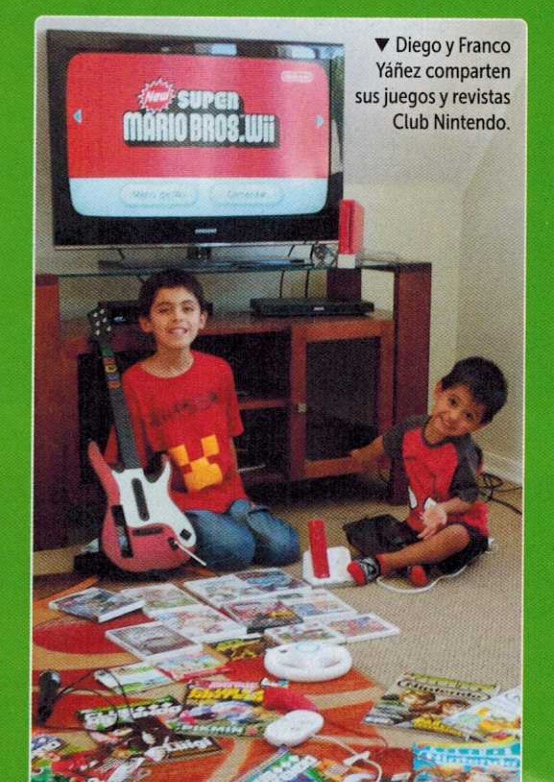


◀ Addison Carmona nos manda la foto de **Bowser** hecho en papel. ¿Qué tal?



▶ Abraham González es fan de **Muramasa**, aquí su dibujo.





▼ Diego y Franco Yáñez comparten sus juegos y revistas Club Nintendo.

¡NUEVA ISLA, NUEVA AVENTURA!

YOSHI'S NEW ISLAND™

¡BÚSCALO YA!

TAMBIÉN EN ESPAÑOL

Nintendo®



NINTENDO 3DS™ y 2DS

Nintendo 3DS usa la función de control parental para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menores.
© 2014 Nintendo. Yoshi's New Island and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo.
Visit us at www.nintendo.com

Nuevo simulador

: Nintendo te invita a tener la vida que sueñas

Noticia del mes



◀ Con el estómago vacío, no se puede responder tan fácil.

Como la vida misma

Si nada sale mal, el día catorce de este mes, llegará a Nintendo 3DS el famoso simulador de vida que se ha vuelto un éxito en Japón, claro está que hablamos de **Tomodachi Life**.

En este juego tendrás la posibilidad de tener nuevas amistades cada día, incluso de lograr algún romance, todo dependerá de lo bien o mal que sean tus interacciones con todos los personajes de la isla.

Podrás salir de compras, a divertirte a centros nocturnos o simplemente caminar por ahí esperando que el juego te sorprenda.

Se han solucionado algunos aspectos que causaron polémica en la versión original japonesa, como el hecho de tener una pareja del mismo sexo, lo cual en la versión americana, no sucedera, se ha solucionado.

Tomodachi Life apunta para convertirse en un gran título, si te gustó **Animal Crossing: New Leaf,** no vas a querer perderte todo lo que viene con este nuevo juego, te lo recomendamos desde ahora.

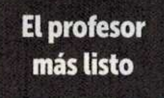
Visita

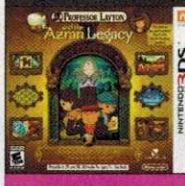
www.tomodachi.nintendo.com



▲ Una fiesta es la mejor oportunidad para conocer gente.

El profesor más listo





No olvides que ya está disponible el nuevo juego de **Professor Layton** para Nintendo 3DS.

Lo más jugado en la consola portátil



Pokémon X/Y -N3DS -





TLOZ: A Link Between Worlds -N3DS-





Bravely Default -N3DS-



Posible lanzamiento en América

Podríamos ver la obra de Level-5



Yokai Watch es un excelente RPG japonés desarrollado para Nintendo 3DS por los genios de Level-5, por desgracia no ha aparecido en nuestro continente, pero rumores indican que pronto podría darse su aparición, lo cual representaría una esperanza para futuros lanzamientos de la compañía, esperaremos por confirmación oficial.

Visita

www.youkai-watch.jp/



© 2014 Nintendo

▲ **En corto**
¿Ya tienes **Yoshi's New Island**? No puedes perdértelo.

Se expande el Universo

Nuevas figuras para Disney Infinity

Crea tu historia

El éxito de los juegos con figuras coleccionables podrá cuestionarse, pero de que ofrece resultados a las compañías, lo hace, clara muestra la tenemos en las nuevas figuras que están disponibles para **Disney Infinity**, **Mickey** como aprendiz de brujo, muy útil en el modo Toy Box; **Ralph**, contará con bombas cereza y gran fuerza; **Vanellope**, quien puede teletransportarse; y **Rapunzel**, quien como debes suponer, usará su largo cabello para interactuar en los mundos virtuales.

Por otro lado, también se ha anunciado una secuela, **Infinity 2.0** con personajes de Marvel como **Captain America**, **Hulk**, **Spider-Man**, **Thor**, **Iron Man**, entre otros.

Visita

infinity.disney.com



◀ La versión **2.0** aparecerá en la segunda mitad de este año 2014.



▶ Cuentan con diferentes habilidades.



Mario & Luigi: Dream Team
-N3DS-





Mario Party: Island Tour
-N3DS-



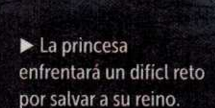


Monster Hunter 3 U
-N3DS-



★ Altamente recomendado
◆ Sugerencia del *staff*
● Juego favorito de la comunidad

REVIEWS



▶ La princesa enfrentará un dificl reto por salvar a su reino.

Child of Light

La experiencia que deleitará tus sentidos



• Compañía
Ubisoft
• Desarrollador
Ubisoft
• Categoría
Aventura
• Jugadores
2
• Opinamos
Con esta entrega, se reafirma que los videojuegos son arte



Fantasía
Violencia

© Ubisoft

Bajo el desarrollo de Ubisoft Montreal, llega directo a la eShop de Wii U un increíble título de fantasía. Se trata de una aventura con toques de rol donde interpretarás a **Aurora**, una princesa que entrará a un mágico y misterioso mundo lleno de color.

Comúnmente aparecen títulos deportivos, los clásicos de acción en primera persona; de aventura convencional o aquellos de estrategia que nos han dado gratas sorpresas; pero poco a poco, está surgiendo un nuevo estilo que opta por darnos una experiencia estética al mostrar escenarios fantásticos que parecen sacados de un libro mágico en lugar de efectos hiperrealistas que pareciera que son los predilectos por ciertos desarrolladores.

De esta manera, los parajes artísticos serán el centro de atención, mostrando gran parte del escenario, mientras que los personajes conservan dimensiones menores; pero no por ello menos importantes. ¿Cuál es la historia detrás de **Child of Light**? ¿Qué nos depara esta aventura visual? ¡Descúbrelo a continuación!

A diferencia de otros RPG, aquí la acción se desarrolla en modalidad 2D sidescroll

▲ Gran trabajo en los distintos planos de profundidad.

Obra de arte interactiva

Ubisoft no sólo se encarga de juegos de baile o de combate en primera persona, también nos ha entregado alternativas creativas como los últimas entregas de **Rayman** o el próximo **Watch Dogs**, por mencionar algunos; pero en esta ocasión, nos centraremos en un juego que sale de lo tradicional para llevarnos a un universo que pareciera extraído de un cuento de hadas, o algún libro de historias mitológicas donde prácticamente todo puede ocurrir a través de la fantasía. Nos referimos a **Child of Light**, la más reciente hazaña de este estudio canadiense que se presentó originalmente en la Game Developer's Conference del 2013 y, desde entonces, provocó gran expectación por lo bien que lucen los niveles, así como por lo destacado de la mezcla de elementos artísticos.

ocurridos, sobre una niña de nombre **Aurora**, la princesa destinada a la gloria del reino perdido de Lemuria.

Cuando muy pequeña, la niña tuvo la desgracia de perder -de forma misteriosa- a su madre; a raíz de ello, su padre, el duque de Austria, quedó desolado, aunque poco después encontró consuelo en su nueva esposa. Corría el año de 1895, parecía que las cosas estaban a punto de mejorar, incluso las festividades animaban al reino, pero de pronto, una oscura y abrumadora noche, la pequeña princesa, sintiéndose enferma, fue a descansar... su rostro mostraba los estragos de la enfermedad, la piel palidecía más a cada instante y, lamentablemente, no se tenía idea de qué es lo que atacó tan repentinamente a la pequeña. Al día siguiente, la desolación volvía a ser la principal invitada en el castillo, **Aurora**

El guión de CoL estuvo a cargo de Jeffrey Yohalem, quien destacó por su trabajo en Assassin's Creed

▼ Un poco de niebla para ambientar mejor las escenas.



El reino de Lemuria

La narrativa de **Child of Light** se convierte de inmediato en uno de los recursos más atractivos y solidos, pues no se trata únicamente de conquistar por sus espectaculares escenarios, sino que todo en conjunto, da forma a esta aventura para Wii U, que no dudo en recomendarte ni un segundo.

Todo comienza como en aquéllas películas de fantasía, con una voz femenina que te narrará los hechos



◀ Durante tu viaje, encontrarás a personajes contrastantes.



▲ El viento fluye tan natural que mueve las flores o el cabello de **Aurora**.



◀ Ésta es la nave que te llevará a tu gran aventura.

no pudo ganar esta inesperada lucha, y nadie supo qué hacer para tratar de salvarla... Ella había abandonado el mundo ordinario, pero aún no se había escrito la última palabra en su historia, pues de alguna forma, despertó -o por lo menos su escencia- en un extraño sitio que será el lugar elegido para que comience esta épica aventura.

La niña y la luciérnaga

Poco a poco descubriremos que la Reina de la Oscuridad es la causante de los recientes problemas en Lemuria, ella robó el sol, la luna y las estrellas del otrora resplandeciente territorio, y sumió -nuevamente- al rey en la desesperación; pero no todo está perdido, **Aurora** utilizará esta nueva oportunidad no sólo para tratar de salvar a su padre, sino que también al reino, antes de que sea demasiado tarde. Así, la inocente, pero valiente heroína, tendrá la tarea de recuperar las tres fuentes de la luz. ¿Estás dispuesto a emprender el viaje junto a ella y combatir todo tipo de peligros?

En cuanto controles a la protagonista, estarás dentro de la primera misión, que te sugiere ir en búsca de las luciérnagas. Aquí, la acción se desarrolla en modo *sidescroll* (recorriendo el escenario de izquierda a derecha como en los títulos clásicos). De cierta forma, sentirás una mezcla de estilos bastante cuidados y balanceados que dan origen al *gameplay* de **Chid of Light**.

Poco tiempo después, te encontrarás con **Igniculus**, una luciérnaga que se volverá fundamental durante el resto del juego. También conocerás a otros buenos aliados, como los **Capilli** y demás personajes que habitan este bosque que es tan fantástico como tenebroso y lúgubre a la vez.

Si ya has jugado los títulos de **Rayman** (**Origins** y **Legends**), notarás bastante detalles similares, en especial en



▲ El escudo nos muestra el contraste entre polos opuestos.

¡Saca provecho del touch!

Controla los menús con gran facilidad

Nintendo vuelve a ser la mejor alternativa para disfrutar de los juegos, en este caso, **Child of Light**, pues a través de la pantalla táctil, no interrumpiremos la acción del juego para ver un comando o activar algún ítem.





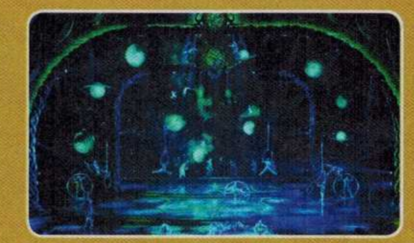
La experiencia artística en el desarrollo

Múltiples disciplinas se conjugaron para dar forma a Child of Light



Yoshitaka Amano

Este artista ha ilustrado múltiples videojuegos de la serie **Final Fantasy**. Aquí, su contribución fue una espectacular ilustración (ver página 22).



Bastien Alexandre

Él fue el creativo que se encargó de buscar la idea artística para la ambientación del juego, parte de ella vino del Cirque du Soleil.



Cœur de Pirate

Ella es una cantaautora francocanadiense de apenas 24 años; pero su talento le abrio las puertas para llenar de vida este videojuego.



Huge Bastien

El Diseñador de Audio en Ubisoft, dio los efectos necesarios para que realmente te sientas inmerso en la aventura.

La trama de Child of Light se divide en múltiples capítulos de mediana duración

La lista de deseos...

Limbo es otro juego similar a **Child of Light**; espero que algún día se adapte a las consolas de Nintendo. ¡Seria espectacular!



el diseño de escenarios y planteamiento de los mismos, es decir, **Child of Light** utiliza concepto de UBIArt Framework, que básicamente concentra a ilustradores, programadores y todo tipo de artistas que emplean su talento para los videojuegos y cuyo resultado es simplemente una delicia audiovisual.

En 2011 fuimos testigos del cambio que tuvo **Rayman** (**Origins**), consiguiendo innumerables notas positivas por lo bien que lucían los escenarios, así como el trabajo en audio y concepto en general, sin duda, un gran salto para la mascota de Ubisoft que originalmente fue creado por Michel Ancel (hace prácticamente dos décadas).

Dicho estilo es utilizado en **Child of Light**, pero ahora con toques más oscuros en su trabajo y premiando las fuentes de luz que notarás vívamente en las antorchas y en los claros que se bañan con la iluminacion natural o, mejor dicho, con lo poco que ha dejado la nueva reina. Por supuesto, los escenarios bien podrían ser pinturas al óleo que seguramente te terminarán encantando. Otro de los aspectos importantes, es la banda sonora. Así como en las películas de terror y horror, la ambientación musical es vital para enfatizar los momentos cumbre, como cuando **Jason Voorhees** (en **Friday the 13th**) está próximo; e incluso el peculiar



▲ Podría decirse que es un maravilloso cuento de hadas interactivo.



▲ La gama de color lucirá al máximo tu pantalla HD.



▲ Cada personaje te dará buenos consejos, escucha lo que digan.



◀ En ocasiones, debes resolver pequeños acertijos para avanzar.

sonido que aparece cuando descubren a **Snake** en **Metal Gear Solid**, cumplen la función de alertar al espectador para preparse o crear la atmósfera correcta en la escena venidera. Ese tipo de detalles están muy bien elaborados durante toda la travesía que vivimos en **Child of Light**.

Por ejemplo, luego de recorrer parte del primer nivel, llegas a un espectacular y reluciente árbol de cerezo, cambiando la escena a toque dramático, aderezada por la música adecuada, donde **Aurora** sucumbe ante la soledad y la incertidumbre de lo que está pasando, en qué lugar se encuentra y sobretodo, ¿cuál será su misión en este mundo aleterno? Es un hecho que el audio debe cambiar a un tono melancólico y solemne, pues la pequeña niña está al borde de una crisis existecial y el acompañamiento sonoro debe ser otro conductor de dichas emociones, repito, justo cualidades como esta le otorgan el elemento artístico que denota el trabajo del grupo de creativos dentro de UBIArt Framework y, por supuesto, la calidad del motor gráfico que ellos mismos desarrollaron.

Alta definición

Dentro de lo bueno, también hay detalles que no nos complacen del todo, como el hecho de que el juego tenga resolución máxima de 720p, cuando el Wii U) alcanza los 1080p sin problema alguno. Sin embargo, en tu pantalla de alta definición se verá espectacular debido al trabajo de las texturas y animaciones, así que no hay mucho de que preocuparse. Y lo mejor de todo, también podrás disfrutarlo en modo *Off-TV*.

El arte conceptual

Así lucen los trazos previos antes de la versión definitiva



Es evidente el trabajo de ilustración empleado en este título. Simplemente échale ojo a los diferentes planos de profundidad, hay gran detalle en cada uno de ellos.

Yoshitaka Amano

La pasión creativa que ha dado forma y color a un sinfín de historias

Go Speed Racer, Go!

Para muchos, el primer acercamiento a las obras de Amano fue a través de la franquicia **Final Fantasy**, pero desde antes, este artista ya había ilustrado múltiples trabajos, de hecho, se inició a finales de los años 60 en la serie de animación japonesa **Speed Racer**, también conocida como **Meteoro**. Poco después creó personajeás como **Hutch the Honeybee** o **Gatchaman**.

De sus trabajos más memorables, está la ilustración de **Vampire Hunter D**, una serie de 26 novelas niponas escritas por Hideyuki Kikuchi, que más adelante se reeditaran para el mercado americano e incluso se produjera películas de animación y *Live Action*, juegos de video y series de televisión.

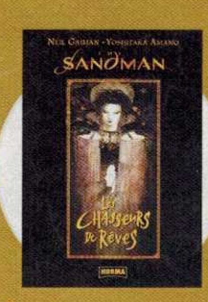
Square Soft

En 1987, la popular compañía nipona estaba a punto de generar uno de los RPG más icónicos de todos los tiempos, **Final Fantasy**, un juego que contaría con la colaboración de Amano en el arte conceptual y diseño de personajes. El juego, fue todo un éxito e impulsó la carrera del artista. Recientemente, Hironobu Sakaguchi, otrora presidente de Square, hizo una atenta invitación a Amano para que colaborara con el en próximos proyectos del estudio Mistwalker, así que estoy seguro que pronto sabremos más de él.

Algo más



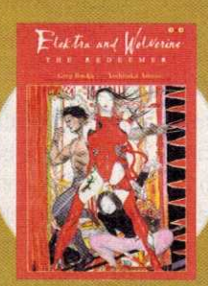
Vampire Hunter D
Desde 1983, se encarga de ilustrar esta novela gráfica e incluso en 1985; además, contribuyó en el arte de la película animada.



Sandman
La obra de Neil Gaiman fue ilustrada por Amano, consiguiendo en en año 2000, el premio Bram Stoker como Mejor Narrativa Ilustrada.



Ninja
Final Fantasy VI (SNES) es uno de sus trabajos más representativos, aquí el ejemplo de **Ninja**, uno de los héroes principales de la aventura.



Electra
Crossover de **Elektra y Wolverine**. Fue una trilogía ilustrada por Amano, escrita por Greg Rucka y publicada por Marvel en 2002.



Kain
Final Fantasy IV no sólo contó con excelente desarrollo de personajes, también quedaron maravillosamente diseñados por Amano.


◄ No dejes que la maldad reine sobre la paz del mundo.


▲ Hasta dos jugadores simultáneos.


▲ Habrá dos niveles de dificultad inicial.

Mientras juegas en la televisión, un segundo aventurero podrá apoyarte en el GamePad

¿Cómo se juega?

Moverás a **Aurora** con el *stick* direccional, cuando te aproximes a un punto de acción importante, verás el botón requerido para continuar. Durante los capítulos recorrerás el lugar sin mucha interrupción de enemigos, salvo en las ocasiones que te encuentres con alguno (los verás directamente en la pantalla), entrarás a la modalidad de combate por turnos como en los RPG tradicionales (**Final Fantasy, Persona, Chrono Trigger, Shin Megami Tensei, etc.**), sólo que aquí verás una barra especial en la parte baja que indica el momento en que puedas atacar. Al final del combate, obtendrás puntos de experiencia para aumentar tus niveles generales y así ganar nuevas habilidades o mágias que serán indispensables para vencer a los enemigos más fuertes del juego.

▲ Dale una opotunidad a este juego, ¡no te arrepentirás!

En conclusion

Se trata de una aventura bastante disfrutable que podrá jugar cualquier persona, aunque no tenga mucha experiencia en el género de rol.

Te recomiendo que procures disfrutar el trabajo en general del juego, como en los elementos que se muestran en el fondo del escenario, la repentina lluvia o los curiosos personajes que aparecen en diversos puntos de los capítulos. Así que no se diga más y adéntrense en este mágico y misterioso mundo para salvar a **Aurora** y al reino de Lemuria de un trágico destino.

Aventuras similares


Nihilumbra es otra alternativa de este género. Originalmente lo vimos en iOS y ahora lo tendremos en la eShop de Wii U.

Child of Light ya está disponible en la eShop de Wii U a sólo $199.00 pesos (mx) y ya es una de las mejores compras digitales.

RANKING **CN 9.0**


▲ Te cuidado, si chocas consecutivamente, fallarás la misión.



▲ Conforme avances, los niveles se volverán más complejos.



▲ El modo cooperativo agrega más emoción.

Abyss



- Compañía
EnjoyUp Games
- Desarrollador
EnjoyUp Games
- Categoría
Acción
- Jugadores
1-2
- Opinamos
La precisión será vital para lograr el éxito



© EnjoyUp Games

Explora las profundidades en busca de recursos

Si buscas un juego que te ofrezca buen reto desde el inicio, aquí encontrarás una opción interesante. **Abyss** es una aventura que aparecio inicialmente en la tienda virtual de Nintendo DSi; pero ahora llega a Wii U con nuevas funciones y mejoras generales en los efectos audiovisuales.

Por ejemplo, se suman ocho misiones a las 12 originales, así como la opción de participar en el modo competitivo, para desafiar a tus amigos en cada uno de los distintos niveles y, por supuesto, la función *Off-TV* que te hará recordar los orígenes portátiles de este videojuego, al tener la pantalla del GamePad en tus manos.

La historia describe que en el año 3024, la falta de recursos puso en jaque el destino de la humanidad, por lo que la ASAN decide crear un robot biomecánico capaz de llegar a profundidades insospechadas; de esta

Conduce tu robot Nep2no por múltiples zonas de alto riesgo

forma, consiguen hallar la materia "Gaia"y tu misión será recuperar dicho recurso energético y llevarlo a la superficie. Aquí es donde el desafío inicia. Te encargarás de controlar al personaje principal a través de los ocho ejes y avanzarás presionando un botón; pero ten cuidado, pues así como en los niveles de agua de **Super Mario**, la física se ve afectada por cuánto tiempo mantengas oprimido el botón de impuso o el lugar que indiques en el *pad*.

Abyss tiene un costo de $25.99 pesos (mx) en la eShop de Wii U. Buena opción en costo-beneficio.

RANKING CN **7.5**

TAMBIÉN EN ESPAÑOL

NINTENDO NETWORK

DONKEY KONG COUNTRY™ TROPICAL FREEZE

¡BÚSCALO EN TIENDAS YA!

© 2014 Nintendo. Donkey Kong Country and Wii U are trademarks of Nintendo. Visit us at www.nintendo.com



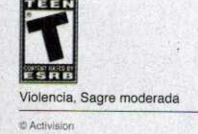


▼ Nada como una buena vista de la ciudad.

The Amazing Spider-Man 2



- Compañía
Activision
- Desarrollador
Beenox
- Género
Acción
- Jugadores
1
- Opinamos
La adaptación que el personaje necesitaba



Violencia, Sagre moderada

© Activision

El amigable vecino está listo para una misión más

Estamos ante uno de los héroes más famoso de los cómics, pero que curiosamente, no ha tenido tanta suerte cuando aparece en videojuegos, concretamente cuando le toca ser el protagonisa (porque en los *crossovers* con Capcom, siempre cumple como los grandes), es por esta razón que muchos de nosotros teníamos cierto miedo de esta adaptación para Wii U.

Recordamos aún los contrastes que tuvo este personaje en GameCube y Wii, en el primero tuvo un juego espectacular, adaptado de la cinta, pero de manera excelente, conservando toda la emoción de la pantalla grande, apoyado en el control de GameCube, logrando una experiencia como pocas.

Después, en Wii, tuvimos lo que es a nuestro juicio el peor título del héroe arácnido, **Spider-Man 3**, una verdadera tragedia, los controles eran terribles, debido a que quisieron simular los movimientos de los brazos al lanzar telaraña, lo cual es algo emocionante por un minuto, pero cuando debes recorrer toda una ciudad, se vuelve cansado y tedioso.

Por fortuna, este nuevo título retoma los conceptos que hicieron grande al primer juego, en pocas palabras, recrea de manera correcta la sensación de estar saltando entre edificios, con el riesgo que esto implica.

La historia aunque tiene que ver con la cinta, obviamente, se han incluido algunas escenas nuevas que si bien no alteran el argumento de forma relevante, si lo vuelven más emocionante, es la manera correcta en la que se deben realizar estas adaptaciones, tomando como referencia los momentos importantes de la trama al mismo tiempo que se enriquece con extras bastante variados para el tipo de juego.

Un gran complemento para la cinta que dejará contentos a los seguidores del personaje



▲ No vuela, aunque parezca lo contrario.



▲Algunos cinemas complementan la historia.



▲ Visualmente es muy atractivo.

No sólo Spider-Man tiene un buen comportamiento en la historia, también todos los enemigos clásicos

Piensen ¿por qué todos soñamos con ser **Spider-Man** alguna vez? La respuesta es sencilla, porque todos queremos experimentar esa sensación de trepar por muros y columpiarnos en telaraña. Todo lo anterior se puede hacer y de muy buena manera, vas a olvidar toda la frustración que te trajo la ya mencionada versión para Wii de hace algunos años, en esta ocasión los momentos de acción son bastantes, pero también habrá tiempo para la exploración y para que te pierdas en la ciudad a tu antojo, son elementos que la verdad se agradecen bastante.

Los títulos que salen apoyados por el *hype* de una película, por lo regular son terribles, ahí tenemos el claro ejemplo de **Iron Man 2**, que jamás debió existir, pero en este caso, han trabajado muy bien con el personaje y aunque no hubiera estado de más algunas modalidades exclusivas con el GamePad, te divertirás mucho con esta entrega; no va a ganar ningún premio, pero por lo menos ya no estamos ante un artículo más de mercadotecnia.

El futuro de este héroe en los videojuegos nunca estará definido, pero esta vez, fue el correcto, esperamos pueda superarse.



▼ Todo por ganar un lugar en el metro.

Telaraña retro

Las primeras dos entregas para Nintendo GameCube fueron muy buenas adaptaciones.

Sería muy interesante ver un juego de la serie de comics **Superior Spider-Man** ¿no lo creen?

RANKING **CN 7.5**

▼Muchos de los ítems literalmente saldrán de bloques en el suelo.

Super Mario Bros. 3

De los más grandes clásicos, ahora descargable



• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Nintendo
• Género
Plataformas
• Jugadores
1-2
• Opinamos
Un juego grande como Mario



© Nintendo

Debemos admitirlo, desde que Nintendo hizo oficial que **Super Mario Bros. 3** aparecería en la eShop de Nintendo 3DS y Wii U, todos esperamos con desesperación el lanzamiento. Y no era para menos, hablamos de uno de los más grandes juegos de todos los tiempos para cualquier consola.

Cuando se pensaba que el NES y el género de plataformas no podían dar más, llegó **Super Mario Bros. 3** para mostrarnos lo contrario. En el instante mismo en que veíamos a **Mario** y **Luigi** en la pantalla del título, justo ahí, sabíamos que estábamos ante algo diferente, único, una de esas maravillas que no sólo no envejecería, sino que también con los años se volvería una especie de panacea para todos los diseñadores de videojuegos, a la cual mirar cuando estuvieran en problemas.

La medida justa entre diversión y reto está aquí, en cada uno de sus niveles que guardan infinidad de secretos, no sólo vidas ocultas en bloques invisibles, sino también nuevos caminos, diversas formas de completarlos. Es una de esas experiencias que agradeces a cada minuto, que sufres y disfrutas por igual.

Con **Super Mario Bros. 3**, Nintendo pensó en los mapas para guiarnos en cada mundo, fórmula que incluso se sigue usando en títulos recientes, como es el caso del sensacional **Super Mario 3D World** en Wii U.

Para las nuevas generaciones, que tal vez no han jugado esta joya, es el momento justo para que lo hagan, para que vivan y descubran un mundo de colores y peligros como no han visto otro, donde por primera vez aparecieron enemigos memorables.

En este título por primera vez Mario puede tomar los caparazones



▶ ¿Puedes imaginar la melodía?



▲ El legendario Tanooki.



▲ Un salto marca todo tu destino.

▼ A este enemigo lo matas con tu cola de mapache.

Aunque también es justo advertirles que no será tarea sencilla terminarlo, habrá niveles en los que perderán decenas de vidas y otras tantas, la opción será comenzar desde el primer escenario del mundo, pero existe otra forma de lograrlo, que si bien para los que ya hemos terminado esta obra en su formato original nos parecería quitarle reto, es una buena alternativa para los que van comenzando. Nos referimos a los puntos de restauración, con esta opción puedes guardar tu juego en cualquier momento, ya sea para evitar comenzar todo el nivel, o bien para ver el final cuantas veces quieras; ya dependerá de ti cómo usarlos.

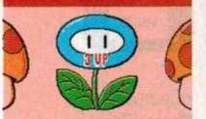
Simplemente no podrían existir muchas de las maravillas creadas por Nintendo sin antes haber creado **Super Mario Bros. 3**, el título que lo cambió todo. No importa cuántas veces lo juegues, jamás es suficiente, nunca cansa, siempre encuentras formas diferentes para disfrutarlo. Por eso no nos extrañaría que, al igual que nosotros, lo descargues para tus dos consolas, Wii U y Nintendo 3DS, en ambas nos recordará lo divertido y mágico que puede y debe ser un videojuego.

Una pequeña ayuda
Llega aquí con las flautas



En el nivel 1-3 al final verás un bloque blanco, presiona abajo, sobre él, y pasarás atrás del escenario. Tu premio: una flauta.

Siempre al máximo



Éste es un buen momento para usar los puntos de restauración. Si lo haces bien, nunca perderás tus vidas.

Un juego que, además, incluye modalidad para dos jugadores en diferentes Nintendo 3DS.

RANKING **CN 9.5**

▼ "Espero que las águilas no tarden"

LEGO The Hobbit



• Compañía
Warner Bros.
• Desarrollador
TT Games
• Género
Aventura
• Jugadores
1
• Opinamos
La mecánica comienza a volverse vieja



Violencia animada

© Warner Bros.

Un viaje hacia una tierra desconocida

Honestamente, ya se habían tardado en lanzar una versión de **The Hobbit** para consolas caseras en el concepto de las populares piezas de LEGO, es como una tradición que hemos visto en **The Lord of the Rings** desde hace ya muchos años.

La historia es una calca de lo que ya conocemos por el libro y las dos películas que han aparecido hasta ahora, aunque más basada en lo apreciado en la pantalla desde el punto de vista del diseño y los personajes, que son "idénticos" a los actores, sin tomar en cuenta que están hechos con bloques de LEGO, en ese sentido no vamos a tener quejas, ya que la trama es solida en todo momento.

Desde el comienzo aparece esa magia que este tipo de juegos suelen tener, el relato que realiza **Bilbo** acerca de su gran viaje, por momentos olvidamos que estamos a punto de jugar, porque toda la introducción es como ver la primera película, incluso con las cometas y los niños que las elevan, todo muy bien cuidado, cada detalle.

Los cinemas son bellos y reales, los problemas vienen después de esto, cada parte del argumento que antes sólo veías como una breve explicación, ahora tienes que jugarlo.

No controlas a un sólo personaje, dependiendo del capítulo es el protagonista del que vas a tomar control, algo la verdad muy agradable porque le da cierta variedad al ritmo al que se avanza.

La dinámica de juego, es ya conocida por todos los aficionados a estas piezas de rompecabezas, debes derribar o romper todo lo que esté a tu paso, reunir bloques y posteriormente puedas unirlas en otra parte para formar puentes, muros u otros artefactos con los que vas a interactuar.

Las escenas de acción son de las mejores que hemos visto en la serie LEGO



▼ Peleas con inteligencia o estarás muerto.



► El primer ladrón que es el héroe.



▲ No debiste interrumpirlos en su cena.



▲ Hasta el ultimo segundo, hay esperanza.

Una divertida visión de esta famosa historia, una especie de parodia que encantará a los fans

Es aquí donde está la polémica con esta entrega, no aporta algo realmente novedoso a la línea LEGO, no es un mal juego, pero si ya has jugado obras anteriores, puedes aburrirte rápidamente debido a que tienes que repetir la fórmula.

Lo que agradecemos que no cambie, es el humor, en ese aspecto siempre se mantienen correctos, los diálogos son divertidos y seguro que te vas a reir en más de una ocasión.

Podemos decir que si eres fan de la cinta, no vas a encontrar mejor manera de revivir las jornadas de los enanos en busca de recuperar su hogar de las garras de **Smaug**, pero si lo que buscabas era algo fresco, definitivamente no lo tendrás.

Insistimos, no es un mal juego, de hecho ninguno en la serie LEGO, pero su sistema ya está desgastado, es el momento en que deben plantearse seriamente el renovarlo, no tiene caso tener exclusivas con franquicias importantes si no se tiene la calidad necesaria para soportarlas, además, Wii U tiene todas las herramientas necesarias para poder ofrecer a los jugadores no sólo un reto mayor, sino una experiencia verdaderamente nueva, quizá formando nuestras propias figuras con la pantalla táctil, pero esto son sólo ideas, los desarrolladores son los que deben darse cuenta de el potencial que tienen en sus manos.

Si la compañía sigue apuntando a sus seguidores, tarde o temprano quedarán solos.

RANKING **CN 7.5**



▲ Ya puedes disfrutar de las cintas en Blu-ray.







▲ Anticípate a los ataques de los enemigos.



▲ Explora en busca de nuevas salidas.



◀ A pesar del traje, sigue mostrando su bella figura.

Metroid Fusion

La aventura que cambió a Samus para siempre



- Compañía
Nintendo
- Desarrollador
Nintendo
- Género
Acción
- Jugadores
1
- Opinamos
Marcó el inicio de una nueva etapa para la serie



Violencia

© Nintendo

Cuando fue lanzado el Game Boy Advance a inicios del milenio, muchos fuimos los que veíamos a la pequeña pero poderosa consola, como el renacimiento de el SNES.

Lo cual quedaría demostrado con los juegos que poco a poco fueron apareciendo, como **F-Zero GP**, **Golden Sun**, **Super Mario Kart Advance** y claro está, **Metroid Fusion**.

Quizá muchos no lo recuerden, pero en Super Nintendo, cuando vio la luz **Super Metroid**, fue considerado el mejor juego de todos los tiempos, gracias no sólo a su emotiva historia, sino al maravilloso sistema de juego que todos soñábamos ver una vez más.

Con la aparición de **Metroid Prime**, pensamos que se perdería para siempre la posibilidad de volver a ver a **Samus** en 2D, pero por fortuna, estábamos en un error muy grande.

Sí, la obra de Retro Studios es colosal, pero también en 2D se pueden realizar obras magníficas, como es el caso de **Metroid Fusion**, que retomaba muchos de los conceptos vistos en Super Nintendo, entre ellos, el más característico, el enorme mapa que recorrer para poder detener a los piratas espaciales de una vez por todas.

No se trata de recorrer niveles como en cualquier juego de este estilo, es mucho más profundo a pesar de su perspectiva lateral, ya que se crearon enormes laberintos que tenemos que superar, pero se debe hacer tomándonos nuestro tiempo para buscar y también disfrutar todo lo que está esperando por nosotros en cada rincón.

Las áreas no están abiertas desde el primer instante, debemos buscar la manera de entrar en ellas, muchas veces dando más de una vuelta por el mismo lugar.

No todas las armas funcionan igual con cada enemigo, experimenta para avanzar

Comodidad en el GamePad



Es como jugarlo en su formato original





▲ Un disparo puede arreglarlo todo.



▲ Corre para evitar accidentes.

Gracias a estos juegos, nació el popular género conocido como Metroidvanias utilizado en las series Castlevania

Las armas son parte importante de el desarrollo del juego, no sólo son básicas para defendernos de los enemigos, sino también para abrir puertas y conseguir caminos en otras direcciones, por lo que es muy importante que pruebes todo lo que se te ocurra cuando no veas salida.

Visualmente es bueno, se nota que usaba al máximo la paleta de colores del Game Boy Advance, lo mismo en cuanto al sonido, donde escucharemos algunas melodías clásicas de la serie y otras exclusivas de la entrega.

Algunas personas tenían cierto temor acerca de la adaptación y la resolución en la pantalla del GamePad, porque debemos recordar que en el portátil de 32 bits, la pantalla no era tan grande como en el mando de Wii U, pero si debemos decir y asegurar que luce espectacular, logicamente no utiliza toda la pantalla, quedan un par de franjas en los costados pero nada serio, al contrario, fue lo mejor.

Además de jugarlo en la pantalla del GamePad, también tendremos la posibilidad de hacerlo en nuestro monitor principal y recordar al gran **Super Metroid**, lo mejor de todo es que para esta entrega **Samus** cambia por completo su aspecto, volviéndola una mujer más intrépida, bella y decidida.

Si eres de los afortunados que recibieron este juego para Nintendo 3DS de parte del programa embajador, seguramente ahora querrás disfrutarlo en una pantalla grande, como una obra de esta dimensión se merece, y si nunca lo has hecho, no hay más pretextos, debes descargarlo para tu Wii U y conocer uno de los capítulos más emocionantes de la vida de **Samus**, que además, aclara algunas dudas respecto a otras entregas, así que en este mismo momento ve a la eShop de tu consola y comienza esta misión.

No fue la única aventura de **Samus** en la portátil, esperemos que también **Zero Mision** llegue a la eShop.

RANKING **CN 9.0**

Metroid Prime



En las versiones originales, podías obtener el traje de **Fusion** en **Prime** si lo conectabas a la consola.

▲ The Joker será uno de tus rivales.

▲ Evita que los criminales te vean.

◀ Batman ingresa a Blackgate para enfrentar a sus peores enemigos.

Batman: Arkham Origins Blackgate Deluxe Edition



- Compañía
Warner Bros. Interactive Entertainment
- Desarrollador
Armature Studio
- Categoría
Acción
- Jugadores
1
- Opinamos
Lo básico siempre será divertido y amigable



Sangre
Temas sugestivos
Lenguaje moderado
Uso de tabaco

© Warner Bros. Interactive Entertainment

La versión original de N3DS ahora en alta definición

Tal como ocurrió con **Castlevania: Mirrors of Fate**, luego del lanzamiento en Nintendo 3DS se anunció la adaptación a consolas caseras. Por desgracia, en dicha ocasión Konami no pensó en Wii U, pero ahora Warner lanza la versión HD de **Blackgate**, que afortunadamente sí llegó a dicho sistema.

Básicamente se trata del mismo juego que vimos en el portátil 3D, sólo que ahora notarás una ligera mejora gráfica. Incluso las funciones táctiles permanecen a través del GamePad, por lo que será una buena experiencia para quienes no lo hayan jugado.

Surge un nuevo enemigo

La historia comienza con **Batman** y **Catwoman** en el techo de la prisión, ellos debaten sobre el conflicto derivado del motín provocado por tres peligrosos prisioneros: **The Penguin**, **The Joker** y **Black Mask**. Durante la misión deberás recorrer distintos puntos de Blackgate, cada uno controlado por un criminal; a diferencia de los demás títulos, aquí no tienes movimiento libre, pues el *gameplay* se basa en el clásico estilo de *sidescroll*, con pequeños toques de investigación. Por ejemplo, la zona industrial estará dominada por **Black Mask**, pero también te encontrarás a **Solomon Grundy** en las cloacas del lugar.

Si optas por explorar el bloque de celdas, tendrás un espectacular duelo con **Bronce Tiger**, te recomiendo identificar sus movimientos antes de atacar, para realizar *counters* constantes; de lo contrario, este oponente te dejará hecho polvo. Al derrotarlo podrás buscar al guardián real del territorio, **The Penguin**. El siempre bromista **Joker** te esperará en el bloque de administración, ten mucho cuidado porque en ese sitio también se oculta **Deathshot**, otro de tus rivales.

La aventura principal es corta, pero se compensa con misiones alternas



◀ Aturde a **Grundy** con electricidad o explosiones.



▼ Con el modo detective ubicarás las distintas amenazas.



▲ Realiza movimientos finales para aniquilar al criminal.

Tres villanos se amotinan en la prisión... ¡Sólo el Dark Knight será capaz de enfrentarlos!

Podrás elegir las misiones en el orden que prefieras, pero toma en cuenta que dependiendo de cuál villano captures al último, será el final que obtengas. Si comienzas un juego nuevo cargando tus datos anteriores, mantendrás las armaduras que hayas conseguido previamente, así te será más sencillo concluir los demás finales.

Batman: Arkham Origins Blackgate Deluxe Edition es un juego prácticamente corto, por lo que Warner decidió incluir los *Detective Cases*, que te darán más horas de investigación mientras buscas pistas ocultas por todo el escenario para descifrar todo tipo de crímenes. Son 14 casos, y si los finalizas, ganarás acceso a la galería de arte conceptual. Para encontrar con mayor facilidad estos objetos, basta que presiones sobre la pantalla táctil para activar el modo detective. Con esto, la pantalla cambiará de color y al mover el cursor podrás revisar si hay algún ítem extraño en el escenario. Otro de los puntos de colección búsqueda son las piezas de armadura o mejora de armas. En diversas partes del mapa hallarás mejoras para tu equipo, algunas de éstas son fundamentales para seguir con la misión, así que revisa bien.

En general, **Blackgate** es un buen título *sidescroll*, aunque el hecho de enfocarse más en la investigación y no tanto a la acción le resta algunos puntos, pues realmente son pocos los enemigos que enfrentarás a lo largo de la misión, y al aniquilarlos no volverán a aparecer en tu camino.

Visualmente, se mantiene en el estilo de los títulos de RockSteady, aunque con las limitantes propias del N3DS. Lo recomiendo como complemento para el resto de juegos de la franquicia o para verdaderos fans del encapuchado.

El juego llega directo a eShop de Wii U a un precio razonable. ¡Te lo recomendamos!

RANKING **CN 8.0**

Múltiples armaduras



Junta los diferentes atuendos del murciélago y descubre las habilidades que posee cada uno.

▼ Los héroes que salvarán nuestro destino.

Golden Sun

El mejor juego del Game Boy Advance



• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Camelot
• Género
RPG
• Jugadores
1
• Opinamos
Emotiva historia con personajes emblemáticos



Violencia moderada

© Nintendo

No importa el tiempo que pase, cada año, desde que salió **Golden Sun** para Game Boy Advance, todos esperamos que Nintendo anuncie una secuela para alguna de sus consolas caseras, situación que por desgracia no se ha dado, sin embargo, para quienes no lo pudieron disfrutar en su momento, Nintendo lo ha colocado ya en el catálogo de juegos a desargar desde la eShop para tu Wii U, lo que para muchos, representa un sueño, revivir una gran historia.

El juego fue desarrollado por Camelot y no exageramos al afirmar que es tal vez el más grande RPG creado para una consola portátil en exclusiva (**Chrono Trigger** por ejemplo, tiene versión para Nintendo DS pero es original de SNES).

La historia es por demás apasionante, tomas el papel de **Isaac**, un joven que se convierte en la única esperanza del mundo ante el ataque de dos fuerzas malignas; no estarás solo para cumplir el objetivo, tienes varios amigos que te acompañarán, pero lo interesante son los motivos por los cuales se unen a tu equipo, pero más asobroso aún, es la interaccion que tienes con cada uno, es como si realmente estuvieras con ellos, aclarando y planeando cada aspecto.

Además, el argumento no es lineal, pasas muchos momentos de sorpresa total, en los que no creerás lo que pasa en tu pantalla, como todo buen RPG que desee ganarse un lugar en el medio, no tiene límites en su historia, todo es perfecto y épico, cada batalla es un deleite visual.

Todo el mundo necesita un equilibrio, encontrarlo es tu objetivo antes de que se destruya por completo



Unidos por el destino
Un equipo que jamás vas a olvidar

Isaac
Es el protagonista y quien toma las decisiones importantes del grupo.

Mia
No importa que tan grave sea la herida, ella puede salvarte la vida.

Garet
La parte cómica del juego, corre a cargo de este personaje.

Iván
A sus 15 años, no se imagina lo que le espera en el futuro.

La magia marca la diferencia en las batallas, úsala en momentos clave

El sistema de batalla se apoya en el tradicional ataque por turnos, pero incluye un extra interesante que modifica totalmente la estrategia a seguir en las combates, nos referimos a los Djinns, espíritus mágicos.

Estas pequeñas criaturas que puedes encontrar a lo largo del juego, funcionan como los Esper de **Final Fantasy VI**, es decir, logras ataques más poderosos basados en los elementos básicos de la naturaleza.

Se puede decir que en ellos radica todo el encanto de la mecánica de **Golden Sun**, son técnicas especiales que debemos decir, para los años en los que fue desarrollado, lograron un excelente trabajo con el Game Boy Advance en lo que se refiere a los gráficos, cada secuencia al utilizarlos, es espectacular, pequeños cinemas acompañan cada momento, haciendo más dramáticos los encuentros con los jefes finales.

Esta entrega para Wii U, no cuenta con grandes cambios exceptuando los que por lógica nos traen los puntos de restauración, que en un RPG, los vamos a agradecer sobretodo al momento de subir de nivel.

Golden Sun para Game Boy Advance es de esos juegos que ya se han ganado un lugar en el cielo de los RPG sagrados, hablar de esta aventura es hablar de creatividad, magia, innovación y perfección, es una pieza a la que todos siempre recordaremos con especial cariño, incluso lo harán en muchos años las nuevas generaciones de videojugadores gracias a Wii U, ojalá que pronto también estén disponibles las secuelas que tuvo esta historia, tanto en Game Boy Advance como en Nintendo DS.

Un sueño más hecho realidad para los que lo jugamos y una oportunidad única para los que no lo conocen.

RANKING **CN 9.0**



▲ La historia cambia en un segundo.

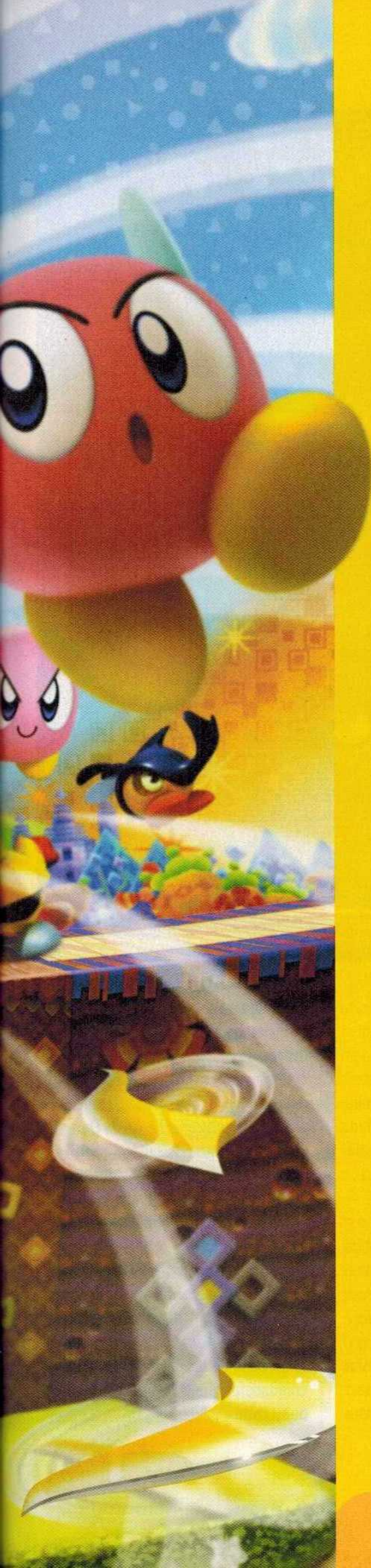


▲ No pierdas de vista tus estadísticas.

NUESTRA PORTADA



▶ Con nuevos poderes, **Kirby** llega al portátil 3D de Nintendo.



Kirby Triple Deluxe

El estilo único de la serie ha cautivado a los fans de Nintendo desde su primera entrega en Game Boy. Ahora, nos sorprende con mejoras visuales y nuevos elementos de acción, que harán única la experiencia de juego.



◀ **Shotzo**, no podrás eliminarlo con alguno de los ataques comunes.



▲ Flowery Woods, uno de los enemigos principales de Kirby.



▲ Cada escenario tendrá ambientación diferente.



▼ Ahora podrás disparar flechas a tus feroces enemigos.



- Compañía
Nintendo
- Desarrollador
HAL Laboratory
- Categoría
Aventura
- Jugadores
1-4
- Opinamos
Divertido de principio a fin. ¡Juégalo!



Violencia animada

© Nintendo

Surge un nuevo enemigo

Parecía un día como cualquier otro en Dream Land, **Kirby** disfrutaba del sol, la pesca y los viajes aéreos; descansaba bajo un árbol o simplemente viajaba sobre su estrella favorita hasta el ocaso.

Pero de pronto, una noche, el hogar de nuestro pequeño héroe fue arrancado de la tierra por una serie de ramas que aparecieron inadvertidamente.

Cuando **Kirby** despertó, se dio cuenta de que estaba a la altura de las nubes y que afuera sólo había un camino de verdes enredaderas. Al estilo de **Jack** en **Las habichuelas mágicas**, decide ir a la cima para encontrar el castillo del rey **Dedede**. Justo en la entrada un ser arácnido llamado **Taraña** (sin parentesco con **Peter Parker**) se introduce al castillo, deshaciéndose de los guardias **Waddle Dee**; después, utiliza una magia que deja incapacitado a **Dedede**, para luego capturarlo y salir volando sin que nadie se lo impida.

Taraña (un mago que vendría a ser el símil de **Kamek**, que conocemos en los juegos de **Mario**) es el enviado de la reina **Sectonia**, una maléfica avispa que durante mucho tiempo ha sembrado el terror en Floralia. Los pequeños habitantes de ese lugar, hartos de estar bajo el yugo de la reina, han tramado un plan: en su última oportunidad para liberarse deciden atraer la atención de **Kirby**, arrojando una semilla mágica que dotaría de ventajas al valiente guerrero, quien se embarcará en esta misión. Al enterarse, la reina manda a su arácnido aliado a secuestrar al héroe de Dream Land, pero por un descuido se equivoca y piensa que **Dedede** es el indicado.

Inmediatamente nuestro valiente y rosado protagonista comienza un nuevo viaje, no sólo para rescatar a quien en algún momento fuera su más cercano enemigo (**King Dedede**), sino también para descubrir qué o quiénes se esconde detrás del misterio de las enredaderas que crecieron a las afueras de su casa.



▲ ¡Oh!, ¿qué será esa extraña flor?



◄ Utiliza la habilidad correcta en cada nivel.

Junta las piedras solares para activar la batalla contra los jefes de cada escenario

Modos de juego

Kirby Triple Deluxe es uno de esos videojuegos que podrás terminar en menos de 10 horas, pero eso no significa que la diversión también concluya en ese tiempo, pues a través de las distintas opciones de juego nos ofrece muchísimo más *replay value* tanto en modo individual como en multijugador. De entrada, tenemos la opción de historia, donde conoceremos todos los detalles del ataque de **Taraña** y **Sectonia**, así como las hazañas que hará **Kirby** para rescatar a **Dedede**. En total son seis niveles con cinco misiones cada uno (aunque más tarde puedes desbloquear el séptimo nivel, que te conducirá a la contienda final).

En cada una de las etapas encontrarás las piedras solares (similar a como ocurre en los juegos de **Super Mario** con las monedas doradas o las flores de **Yoshi's Island**), éstas te serán de gran importancia, pues no sólo son indispensables para activar los niveles de batalla contra los jefes especiales, sino también serán la clave para activar zonas ocultas en cada piso.

Poco después de comenzar el juego notarás que sobresale una rama, y que de ella cuelga una extraña fruta. En cuanto la tomes obtendrás el novedoso poder hipernova, una de las cualidades que harán especial este título, que te dará el poder necesario para absorber a prácticamente todo tipo de enemigos u obstáculos. De hecho, el uso de este ítem será necesario para completar ciertos *puzzles*, así como para descubrir rutas especiales.


▼ Aspira con mucha más fuerza que antes.

Kirby ahora se volverá un rival más poderoso

La semilla hipernova es la novedad en el N3DS

Desde los primeros juegos, **Kirby** ha tenido como habilidad principal absorber a sus enemigos para ganar nuevos poderes. En **Triple Deluxe** dicha característica se verá maximizada luego de consumir una colorida semilla; así, el héroe rosado será capaz de engullir enemigos de mayores dimensiones e incluso mover objetos pesados.



▲ Ya nada se interpondrá en tu paso. Con **Kirby** en modo hipernova generarás un torbellino que afectará a todos.



▶ Enfrenta a tus amigos con los poderes de **Kirby** en **Kirby Fighters**.

▲ El rey **Dedede** también tendrá su momento de acción.

Con **Kirby** hipernova no tendrás que preocuparte de los enemigos, incluso si llegan a golpearte, no perderás habilidad. En cuanto a los poderes, hay algunos nuevos que te describimos en la siguiente página y otros tantos, como la espada, flama, roca, mazo y demás, que regresan en esta aventura para ofrecerte variedad en el *gameplay*. ¿Cuál ítem utilizar? Todos tienen su encanto; por ejemplo, las hojas crean pilares que dañarán a los enemigos aéreos, las plumas saldrán volando en todas direcciones para dañar a criaturas cercanas y la llanta te dará mayor velocidad, para aquellas ocasiones que debas perseguir a algún enemigo.

Ahora bien, la herramienta más devastadora bien podría ser el mazo, pues cuenta con movimientos bastante fuertes que harán caer rápidamente a los minijefes y dará poca oportunidad de acción a los grandes rivales. Así que ya sabes, si en algún momento estás siendo apaleado por un contrincante, no dudes en conseguir el mazo y demostrarle quién es el que manda.

Llaveros coleccionables

Así como en **Super Mario 3D World** existieron los *stickers*, en **Kirby Triple Deluxe** tendremos llaveros especiales. Realmente sólo es un bonificación para coleccionistas, pero agrega valor de reúso al juego. Los llaveros -en la mayoría de las ocasiones- estarán escondidos en diversas zonas del juego; están basados en diseños de personajes (héroes y villanos) de todos las versiones de **Kirby**, desde el primero hasta el más reciente.

Los juegos extra hacen de Kirby Triple Deluxe un *must-have* para el N3DS

Pronto en Super Smash Bros.
El héroe de Dream Land regresa al combate



Llegará tanto a la versión de N3DS como a Wii U. ¿Cuál de sus habilidades prefieres?

Las nuevas habilidades

Ahora los enemigos serán más difíciles, pero estos poderes adicionales te ayudarán a aniquilarlos

Campana
Golpes musicales que dejarán noqueados a tus enemigos con su repique final.

Circo
Lanza múltiples malabares o rueda en una pelota sobre tus rivales.

Arquero
Arroja innumerables flechas en todas direcciones.

Escarabajo
Embiste o engancha con gran fuerza a tus oponentes.

StreetPass

Otra manera de conseguir llaveros es activar la función *StreetPass* de tu Nintendo 3DS. De esta forma, te será más sencillo obtener todos estos coleccionables que después podrás ver con más detalle en la galería de objetos. Ah, y claro, si quieres gastar algunas monedas de Nintendo 3DS (de las que ganas al caminar con la consola encendida), puedes comprar un llavero por tres monedas, inicialmente serás capaz de comprar cinco de esta manera, pero si quieres más, debes completar otras escenas.

¿Cómo se juega?

Triple Deluxe se mantiene apegado al estilo clásico que hemos visto en la serie de **Kirby** desde sus orígenes en el Game Boy. Es decir, puedes correr o caminar a lo largo de múltiples escenarios en *sidescroll*. Allí encontrarás numerosos enemigos, algunos simples y otros con habilidades especiales que podrás adoptar siempre y cuando absorbas a tu rival. En general, los escenarios son cortos y no te ocasionarán mayor daño, así que te recordamos disfrutar del juego de principio a fin, y después volver a jugar la escena por si no encontraste algo.

Acción en múltiples planos

Al jugar los primeros niveles notaremos que el juego se desenvolverá en múltiples planos (como ocurre en **Mutant Mudds**); es decir, habrá momentos en los que tengas que cambiar de plano para continuar con las acciones, activar algún *switch* o conseguir llaves o ítems ocultos.



▲ Usa el poder hipernova para poner la cabeza al muñeco de nieve.

Kirby y su miniversión de Super Smash Bros.

¡Participa en combates con hasta cuatro jugadores simultáneos!

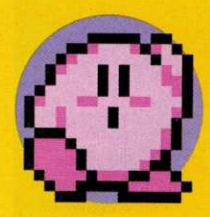


En este juego extra participarás en batallas campales con alguno de los colores de **Kirby** y el arma que elijas desde el principio. Pero ten cuidado, los escenarios también tienen actividad y pueden dañarte.



▲ Perfecciona el uso de todas las armas.

Juega Combate Kirby con tus amigos usando un solo cartucho a través de la función Download Play


▲ La primera entrega de **Kirby** apareció en Game Boy en 1992.

Redoble Dedede

Si quieres relajarte un rato y tomar el papel del rey, entra a este juego alterno en el que debes seguir el ritmo y presionar el botón A para saltar sobre múltiples tambores. Dependiendo de tu *timing*, será la altura que logres y los premios que ganes. Eso sí, el tiempo es limitado, así que deberás avanzar con cuidado hasta llegar a la meta.

En total son tres niveles de dificultad, el primero será como un paseo por el parque, pero en el segundo notarás que el ritmo se acelera y los tambores comienzan a moverse. Para la tercera etapa, los tambores podrán romperse, así que debes tener cuidado.

El Coliseo

Se trata de otro juego alterno en el que puedes enfrentar a todos los jefes grandes de **Kirby Triple Deluxe**.

En cuanto inicies tendrás todo el abanico de poderes especiales a tu disposición (son más de 25 habilidades). Te recomiendo que revises todos para saber con cuál de ellos es más sencillo derrotar a cada uno de los jefes. Justo en esta antesala es buena opción probar tus ataques o las combinaciones que existen para cada arma. Si quieres ver dichos movimientos, simplemente presiona *Start* y luego ve a la opción de controles en la pantalla táctil; allí verás las diferentes acciones.

Recuerda que si en algún momento de la batalla con los jefes pierdes tu habilidad especial, no hay de qué preocuparse, tus rivales ocasionalmente liberarán estrellas amarillas; puedes absorberlas y luego arrojarlas al oponente. El impacto es bastante fuerte y les causará gran nivel de daño; de hecho, hay ocasiones en las que es mejor deshacerte de la habilidad y atacar con estrellas.

En El Coliseo, como en los otros juegos alternos, podrás compartir tus mejores tiempos o puntuaciones a través de la función *StreetPass*. De esta manera, podrás ver los logros de tus amigos y encontrar la forma de superarlos.



◀ Reta a los jefes en El Coliseo. ¡Saca provecho de sus desventajas!

▼ Aplasta a tus enemigos con la pelota, como si fuera un acto circense.





◀ Muchos personajes de Dream Land estarán de espectadores en el *show*.

Aventura Dedede

Si pensabas que HAL Laboratories se había olvidado del rey, no es así, pues luego de ciertos eventos desbloquearás el juego adicional **Aventura Dedede**, donde básicamente recorrerás todas las etapas del juego principal, pero con **Dedede** como protagonista.

Aquí los enemigos no podrán quitarte el martillo por más que te ataquen. Los caminos tendrán ciertas diferencias y ocasionalmente encontrarás unos portales que serán atajos para completar los niveles con más prontitud. De hecho, aquí juegas todo el mundo de corrido; es decir, no se subdivide en escenarios. Otra de las diferencias es que no podrás utilizar la semilla hipernova, pero no te preocupes, el rey golpea con tal fuerza, que hará trizas a sus rivales en menos de lo que imaginas.

Por supuesto, para compensar el poder de ataque, los jefes grandes tendrán movimientos diferentes y serán más fuertes que antes, así que mantente al pendiente de sus acciones. En **Aventura Dedede** se mantiene la idea de superar seis niveles en el menor tiempo, por lo que será como terminar **Kirby Triple Deluxe** en *Speed Run* y, claro, siempre podrás volver a jugarlo para encontrar nuevos atajos que mejoren tus tiempos. Además, aquí no hallarás soles, así que no tendrás que explorar tanto.

En conclusión

Muchos pensarían que un juego de **Kirby** es para niños y que resulta aburrido, pero invito a que lo conozcan. Estoy seguro de que luego de jugarlo un rato quedarán encantados por su *gameplay*, así como de las diferentes opciones que hay para entretenerse, como la historia principal o las funciones extra. Sin duda, **Triple Deluxe** podría fácilmente convertirse en la mejor entrega de la serie hasta ahora.

▼ Échale ojo al tráiler de **Kirby Triple Deluxe** en Youtube: RevistaCN



UNO CON EL CONTROL

por Juan Carlos García "Master"

▼ De los mejores juegos de pelea en la pasada generación.



Tatsunoko vs Capcom

Esta gran obra maestra aún tiene mucho para ofrecernos, te mostramos algunos de sus secretos

© Capcom / Tatsunoko

▶ **Alex** puede ser lento, pero al mismo tiempo resulta letal.





▲ Detalles como este mejoran la experiencia.



▲ Un duelo por ser la muejr más fuerte del juego.

En un juego de peleas, nunca dejamos de aprender, siempre hay nuevas técnicas para practicar y dominar, como es el caso de **Tatsunoko vs Capcom** para Wii, que ya es pieza de colección, debido a que ya no se vende más por cuestiones de licencia, así que si ven alguno, no lo duden.



▲ **Hakushon**, el genio que se quedó en la versión japonesa.

Siempre nos enfocamos en los golpes secos, en nada más que terminar con la vida del rival con nuestro personaje en uso, pero eso no nos ayudará al estar en una competencia profesional o con jugadores más experimentados, para ello es importante el apoyo, el segundo personaje que nos puede agregar un golpe o desencadenar un combo más complejo y largo.

Muchos pensamos en nuestro equipo por la fuerza o simplemente porque nos gustan los personajes, pero debemos analizar sus movimientos y ver si estos pueden ayudarse entre ellos, por esta razón te voy a decir cuales son, desde mi perspectiva, los mejores personajes para apoyarte en un combate.

Polimar, **Roll** y **Chun-Li**, además de tener combos brutales (de hecho **Polimar** es uno de mis personajes favoritos por la facilidad de que su movimiento especial puede conectar en el aire), al golpear cuando los pides de asistentes, no tumbar al rival, simplemente lo alejan de ti un momento, rompiendo tu cadena, pero no la del combo, es decir, se reinicia tu secuencia de golpes, pero no el contador, dándote la posibilidad de terminarlo en un par de ataques.

Por el contrario, personajes como **Viewtiful Joe** o **Saki**, no te permiten hacer tu combo largo, simplemente rematan, son útiles cuando quieres terminar con la presión del oponente.



▲ Es básico atacar en los saltos.

Prepárate para combatir

Inicia tu entrenamiento con estos personajes

Ryu
De todos los juegos VS de Capcom, es en este donde mejor desempeño logra.

Batsu
Este invitado de **Rival Schools** es ideal para los principiantes por su balance.

Chun-Li
Gracias a su movimiento especial de tercer nivel, puede enfrentar a quien sea.

Swan
Sus movimientos impredecibles son su mayor ventaja, aprende a utlizarlos correctamente.

Ken the Eagle
Una máquina para hacer combos, pero dominarlo te costará mucho tiempo.

Mega Man
Ideal si te gusta atacar a distancia, con una buena estrategia, ni se acercarán a ti.

Viewtiful Joe
Te lo recomiendo junto a **Mega Man**, son una gran combinación.



Otros personaes como **Morrigan**, **Mega Man** o **Ryu**, son muy buenos para los combos en ataques en conjunto, es decir, cuando ejecutas primero un movimiento especial y poco antes de que termine, marcas el otro para continuarlo, aunque eso sí, en el caso de **Morrigan**, debes tener a tu rival en el borde de la pantalla o podrá cubrirse y romper el castigo, pero si tiene ya poca energía, no importa mucho.

Otro punto importante en este juego, está en la intensidad de tus golpes, no siempre el fuerte es el mejor, debido a que es lento y la cantidad de *frames* que tiene el personaje es mayor, dando segundos estarás al enemigo para que te pueda atacar en caso de que hayas fallado con tu combo, por eso es mejor usar el ataque débil para iniciar un combo cuando no está seguro de si entrará correctamente.

Al momento de encadenar combos, en lo personal, tengo un obsesión, que es siempre incluir el mayor número de técnicas posibles, pero esto no es del todo bueno, resulta espectacular, pero viéndolo ya en resultados, muchas veces las técnicas finales bajan la misma cantidad de energía que un golpe normal, esto se debe, como ya lo había explicado alguna vez, a la reducción de daño por ataque, por lo que es mejor, cuando tenemos ya un combo muy largo, terminarlo y no gastar los niveles de poder que hemos acumulado, sobre todo si no estamos ya en el *round* final.

Convertirse en un maestro de **Tatsunoko vs Capcom** es bastante difícil, pero es justamente eso lo que nos mantiene jugando, a pesar de que el juego en linea ya no existe, disfrutarlo con amigos sigue siendo suficiente, es lo único que necesitamos.

Si tienes algún comentario sobre esta sección, puedes escribirme a juang@revistaclubnintendo.com o si lo prefieres, en Miiverse me encuentras como MasterMX, nos leemos en un mes con más temas interesantes.

BRAVELY
DEFAULT™



© 2012-2014 SQUARE ENIX CO., LTD. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo. © 2014 Nintendo.

▼ ¡Elige a tus villanos o héroes favoritos prepárate a combatir!

Injustice: Gods Among Us

Uno de los más sencillos juegos del género que se puede tornar sumamente complejo

Ya tenia tiempo desde la última entrega de la sección favorita de los fans de los juegos de peleas, ¡pero sigue tan vigente como siempre! Hola ¿qué tal?, soy Panteón, listo para retomar el arduo sendero del verdadero peleador callejero, así que si eres de los que nunca teme presionar *Start* o poner su ficha para retar a quien sea, estás justamente en el lugar correcto.



▲ **Superman** es ahora el enemigo de la humanidad.

En esta ocasión vamos a ver un juegazo que hemos disfrutado bastante no sólo por su increíble historia, sino por ser una de las mejores opciones que hay actualmente para retar.

La trama de este título nos pone en una de las situaciones más extrañas, pues el mismísimo **Kal-El** (o **Superman**, si lo prefieres), ha perdido la fe en la humanidad, así que toma el papel de un dictador que rige al mundo con un puño de acero. Esto sucede porque el **Joker** logra hacer que el último hijo de Kripton asesine a **Lois Lane** y a su hijo nonato, junto con millones de personas explotando una bomba en Metrópolis.

Como el payaso mismo dijo en la genial historia *The Killing Joke*, -hasta el más sano de los hombres puede volverse loco tras un mal día-, y eso es justo lo que provoca en **Superman**. Pues bien, ahora tendrás que controlar a héroes, villanos y a sus contrapartes de una realidad alterna que han unido fuerzas con el hombre de acero o bien, de parte de una desesperada resistencia en esta intensa experiencia.

El secreto del éxito radica en combinar los ataques y elementos del escenario

© Warner Bros. Interactive Entertainment

¡El poder de los metahumanos!
Estos son algunos de los personajes a elegir, ¡conócelos!



Batman
Él tiene ventaja con sus artilugios, ¡úsalos a la distancia!



Green Lantern
Hal Jordan puede armar combos aéreos bastante útiles.



Flash
Usa la "pose de corredor" para sorprender a tu rival.



Wonder Woman
La gran amazona tiene dos tipos de pelea, combínalos bien.



Lex Luthor
Su traje le da grandes poderes y le permite atacar de lejos y de cerca.



Bane
Este peligroso sujeto es genial para el combate cuerpo a cuerpo.



Catwoman
Sus rápidos movimientos la hacen letal e impredecible.



Solomon Grundy
¡Posee golpes y agarres muy devastadores!

Lleva la pelea a un nuevo nivel
Una de las preguntas más comunes que me han hecho es si realmente este juego es tan bueno en comparación con titanes de las peleas como las series **Street Fighter** o **Mortal Kombat**, por ejemplo. Lo primero que debes saber es que este título no se parece en realidad a éstos en cuestión de *gameplay*; pues es bastante sencillo y parte de su estilo radica en otros factores para lograr vencer a tu rival, como es el uso de las cosas en pantalla para atacar y escapar, los poderes y cosas así.

Una vez jugándolo, te das cuenta que aunque se pueden hacer jugadas básicas tipo **SF**, no puedes depender de ellas al 100%, pues su resultado no es tan impactante; además, los combos presionando secuencias son cortos y no causan tanto daño. Para dominar **Injustice**, debes concentrarte bien en su jugabilidad y olvidarte un poco de lo que ya tienes bien implantado. Ahora intenta hacer técnicas mezclando los combos, poderes y elementos del mismo escenario para crear ataques realmente devastadores.

▲ Hay más de un modo de vencer a un oponente.

También debes tomar en cuenta que algunos personajes utilizan ciertos movimientos que incapacitan a sus oponentes o bien, se quedan en el escenario por un corto tiempo. Puedes usarlos para sacar de balance a tu oponente y poder comenzar un combo.

Un ejemplo de cómo aprovechar todo esto es con el ataque que logras presionando Atrás + B; esto lo lanza hacia una orilla rebotándolo listo para ser recibido. En este momento puedes propinarle un buen combo, utilizar un movimiento que lo obligue a poner defensa, y finalmente, arrojarle un poder o usar algún elemento. Cada luhador tiene sus movimientos específicos y combos que te ayudarán a comenzar, continuar o finalizar una jugada de este tipo. Trata de practicar mucho para que veas cuáles se pueden usar para presionar a un adversario, y los que se pueden usar para terminar un combo de manera devastadora.



▲ Juega con todos los personajes para conocerlos mejor.


▼ "¿Por qué tan serio?"


▲ Los escenarios ofrecen armas extras para combatir.


▲ Procura usar tu poder especial en el momento preciso.

No debes confiarte al 100%, aún si vas ganando; puesto que podrías perderlo todo si no eres cauteloso en el combate

Súper poderes



Guarda tu mejor ataque para los momentos de emergencia o bien, ¡para una impactante venganza!

Consiguiendo la victoria

Hay cosas a considerar dentro de un combate que pueden voltear la marea; por ejemplo, ciertos personajes como **Superman**, pueden utilizar su habilidad especial para subir su fuerza bastante, mientras que **Batman** invoca varios de sus murciélagos que puede usar como proyectiles. También están las diferentes transiciones de escenarios, que además de ser bastante impresionantes, causan un daño adicional a un oponete.

Otra de las cosas que también te serán útiles para ganar es el buen uso de los poderes de los peleadores, pues tal vez algunos no causen tanto daño, pero sí pueden emplearse para presionar a tu adversario y provocar un error.

Como verás, a pesar de que en **Injustice** no tenemos tres intensidades de golpes o patadas, ni largas combinaciones por memorizar como en un **Tekken**, es posible crear jugadas muy intensas y hacer los encuentros muy variados.

Recuerda que puedes contactarme para compartir técnicas, comentar detalles del juego, e inclusive retar; me puedes encontrar dentro de Miiverse como PanteonCN. Mientras tanto, ¡practica lo que vimos aquí!


▼ Esto pasa hasta en las mejores familias...

¡CUALQUIER MOMENTO PUEDE SER DIVERTIDO!

CON NINTENDO 3DS



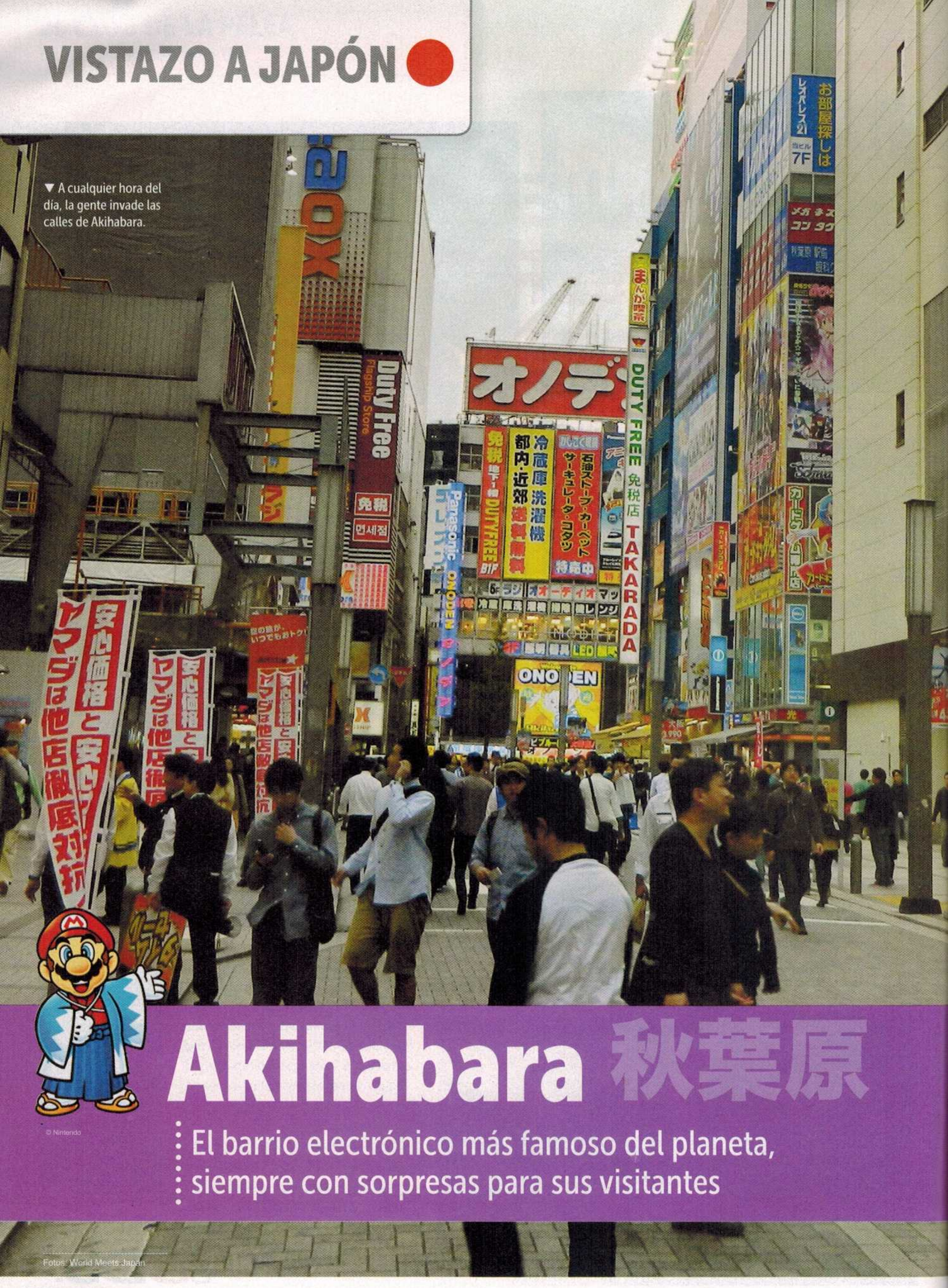












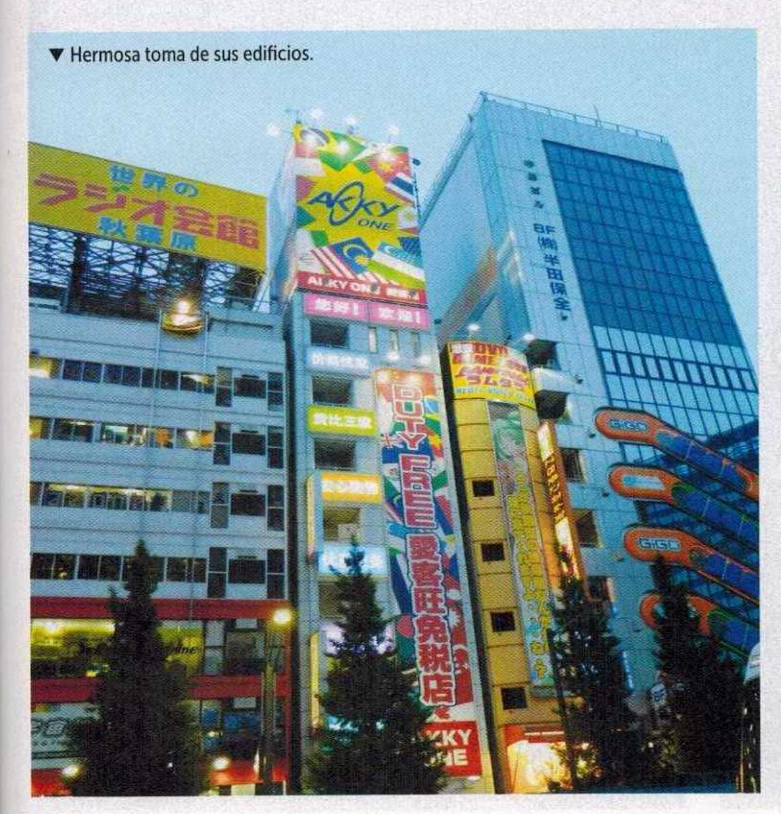
▼ A cualquier hora del día, la gente invade las calles de Akihabara.

Akihabara 秋葉原

El barrio electrónico más famoso del planeta, siempre con sorpresas para sus visitantes

© Nintendo

Fotos: World Meets Japan



▼ Hermosa toma de sus edificios.



▶ Coloridos espectaculares en todas sus calles.

La tierra prometida para todos los que nos apasiona la tecnología

Todos los países del mundo tienen atractivos, colonias, barrios y ciudades, que ofrecen a sus turistas diferentes maneras de pasar unos buenos días de vacaciones, pero consideramos que para nosotros los videojugadores, al igual que para la gente que ama el manga y el anime, existe un lugar especial que todos desean visitar: Akihabara, en Japón, al que se conoce también como la ciudad electrónica. Y no es para menos, es un paraíso donde lo que siempre va a faltar es tiempo y dinero para recorrerlo todo y comprar lo que sus pintorescas calles ofrecen a los jugadores.

Con el paso de los años, este lugar ha cambiado de nombre en varias ocasiones, pasando de AKiba Jinja a lo que ahora conocemos como Akihabara. Ganó fuerza a principios de los años cincuenta, que fue cuando varios comercios comenzaron a abrir sus puertas. Más adelante se convirtió en la capital mundial del anime, manga, videojuegos y tecnología.

El colorido está siempre presente, en cada una de sus calles no hay sitio sin un enorme cartel, espectaculares o pantallas que ofrezcan mercancía para todos los gustos.

No es una exageración de los mangakas al describir Akihabara, es realmente un sitio que parece sacado de un futuro lejano, tiempo en el que solamente vive Japón, absolutamente todo lo que se muestra en sus calles tiene que ver con el entretenimiento y la tecnología, los más grandes avances en esas áreas llegan primero aquí, a este barrio en el que en cada esquina puede estar esperando una gran sorpresa para que algún cliente se la lleve a casa como un buen recuerdo de su viaje.

Seguramente que en muchos anime y videojuegos han visto las calles de Akihabara como el escenario perfecto para relatar fantásticas historias, pues bien, como pueden comprobar con las imágenes que les mostramos, no existen cambios.



▲ Galletas especiales basadas en algunos mangas de Japón.



▶ Algunas figuras de las películas de **Evangelion**.

No te puedes perder

Por si piensas ir a Akihabara, aquí algunas recomendaciones de sitios que debes visitar para tener un gran viaje



Arcadias

Encontrarás muchos locales de juegos, incluso algunos dedicados a marcas importantes, como SEGA.



Cafetería

Una de las series más importantes de Japón obviamente debía de tener su propia cafetería, el Gundam Café.



Akihabara
Palabra que significa "Campo de hojas de otoño".



Ramen

Lo has visto en demasiados anime como para no probarlo en Akihabara. Es un alimento representativo.



Maid Café

¿A quién no le gustaría tomar una refrescante bebida y ser atendido por estas hermosas chicas?

Para coleccionar



Figuras especiales de todas las series animadas que se te ocurran puedes encontrarlas sin ningún problema.

Héroes en las calles

No todo lo que vemos en Akihabara se encuentra dentro de una tienda, también en las avenidas se pueden apreciar distintos espectáculos, la mayoría de ellos planeados por los aficionados al *cosplay*. El mejor ejemplo es el famoso baile Hare Hare Yukai, que vimos en la serie **Haruhi Suzumiya**.

Hace algunos años decenas de seguidores del programa se reunieron para interpretar la popular coreografía en el centro de Akihabara, logrando un fantástico espectáculo que puedes incluso ver en YouTube.

Desafortunadamente no todo ha sido felicidad en Akihabara. En 2008 ocurrió una tragedia en una de las áreas que cerraban para que el público pudiera caminar tranquilamente, lo que provocó que por algún tiempo la gente que gustaba de hacer *cosplay* se alejara, pero al parecer ya todo está regresando a la normalidad. Realmente tanto Akihabara como todo Japón son sumamente seguros, es prácticamente imposible que ocurran actos delictivos.

Al caminar, lo mismo puedes encontrarte con una tienda de mangas antiguos que de nuevos. Esto es uno de los grandes atractivos, que no sólo se tiene lo último del mercado, sino también se pueden ver objetos de colección, como es el caso de los Famicom y Super Famicom, los equivalentes del NES y SNES en nuestro continente, una maravilla.

Muchas tiendas tienen un toque retro, desde en la entrada se colocan monitores antiguos con juegos como **Mappy**, **Super Mario Bros.**, **Pac-Man**; todos trabajando a la perfección.

Estos lugares parecen enormes bodegas, tienen literalmente miles de juegos clásicos en su interior, tantos que en ciertos momentos es difícil que estén ordenados, el comprador es quien debe buscar con calma entre todas sus cajas.



▶ En muchos locales la publicidad es repartida por *cosplayers*.



◀ En lugares como éstos no se puede dejar de caminar.



▲ Durante la noche, la ciudad no se detiene.

Claro está que se puede usar transporte público para recorrer las calles de Akihabara, pero realmente no es una opción si se desea disfrutar de sus luces. Muchos edificios tienen incluso en sus fachadas figuras gigantes de robots o personajes de videojuegos.

Por otro lado, también tenemos los locales clásicos de Arcadia. Puede decirse que en ese aspecto Japón es el único país donde esta industria aún se mantiene fuerte, ya que sus locales son enormes salas con diferentes títulos para pasar el rato, la mayoría con asientos en cada Arcadia para que tu experiencia sea única.

Para que puedas darte una idea de lo que representan las Arcadias en Akihabara, los más grandes jugadores de **Street Fighter** del mundo entrenan ahí, no van a otro sitio que no sea Akihabara. Así que si visitas estos lugares y corres con suerte, podrías estar retando a Daigo Umehara o a Tokido, dos de los más importantes jugadores profesionales de Japón.

Otro punto a destacar de Akihabara es la comida, los vendedores saben muy bien que lo que desean las personas que acuden a su barrio es tener una experiencia lo más cercana posible a lo que se vive en un anime o videojuego, de modo que muchas de las cafeterías que se encuentran están ambientadas como en los títulos más famosos.

Entre las cafeterías más reconocidas existe una basada en **Devil Survivor**, el popular juego de Atlus para Nintendo DS y Nintendo 3DS, además del especial, Gundam Café, del cual te hemos incluido una fotografía. Es el lugar perfecto para terminar un largo día de compras en Akihabara, seguramente hasta el vaso guardarías como recuerdo, ya que tienen grabados especiales de sus series.



Conoce Japón

Un país que funde sus tradiciones con la tecnología



Esta increíble fotografía de un auto con motivos de anime en las calles de Akihabara, así como todas las que acompañan este artículo, son cortesía de World Meets Japan, que puedes visitar tanto en su canal de YouTube como en Twitter.

¿Qué te gustaría comprar en Akihabara, animes o videojuegos?

▶Esto es lo que puedes apreciar en sus calles.



▼ ¿Cuántos locales conoces con robots en sus puertas?





▲ Si son observadores, pueden apreciar una foto del genio, Gunpei Yokoi.

▲ Fotografías con *idols* famosas a la venta.

Terminando el viaje

Siguiendo con el tema de la comida, debemos mencionar a los Maid Café, sitios en los que las meseras visten atuendos de Maid tradicionales. Han sido tan exitosos, que en muchos lugares del mundo se han imitado, incluso en México, pero sin duda la experiencia de verlo en Japón no se puede comparar.

Existen varios fenómenos que se dan en las calles de Akihabara, como los lanzamientos de consolas portátiles como el Nintendo 3DS, así como sus juegos importantes, **Monster Hunter**, **Pokémon**, que provocan inmensas filas en todas las tiendas de gente que desea ser la primera en jugarlos. Lo mismo ocurre con **Dragon Quest**, el título RPG más famoso de Japón, incluso más que **Final Fantasy**, al grado de que sus ventas no son en domingo, para evitar que las personas falten a la escuela o al trabajo al día siguiente.

Como te puedes dar cuenta, Akihabara es un lugar fascinante, con sorpresas para todo tipo de personas, no importa si no eres fanático de la tecnología o de las series de animación, su brillo y particular estilo te harán parte de todo lo que veas en sus calles. No hay otro lugar como éste en el mundo.

Esperamos que hayas disfrutado de esta sección, sabemos que ya muchos nos habían pedido hablar de este barrio, y aseguramos que no será la última vez. Recuerda que puedes mandarnos todos tus comentarios y sugerencias a la dirección de correo electrónico de la revista, o bien por Twitter. Haremos caso a todas tus recomendaciones.

Por ahora nos despedimos, pero espera más sorpresas para Un Vistazo a Japón, pronto conoceremos más lugares del enigmático país asiático que seguramente te dejarán asombrado, así que no te pierdas por nada nuestros siguientes números.

Si te agrada cantar, también es posible encontrar varios Karaokes en la zona

Debido a su fama, Akihabara también aparece en...

Devil Survivor
En este espectacular RPG, muchas de las batallas son en Akihabara.

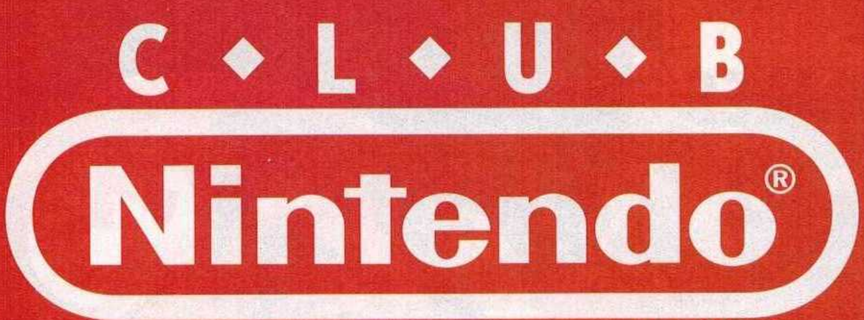


Evangelion
Un nuevo Tokio se ve invadido por ángeles en esta serie.



The World Ends With You
Este gran juego de NDS también se desarrolla en Japón.





Suscríbete hoy mismo

Obtén 25% de descuento

sobre el precio normal de $384

© 2014 Nintendo

Hazlo *on-line* en

clubnintendo.tususcripcion.com

Llámanos y te informaremos sobre las diferentes formas de pago.

Teléfono: 01 800 REVISTA (7384782)

¡Con gusto te atenderemos!

Recibe 12 ejemplares al año por sólo

$288

Vigencia: Julio 2 de 2014 CLUB23/06-8058

▼ Jugar **Super Mario Galaxy** entre más de dos es posible.

© Nintendo

¡No te desesperes!

¿Cómo están amigos? Soy Panteón, y de nueva cuenta los saludo con un tópico que espero les agrade. En esta ocasión hablaremos de algunos consejos para que tengas chance de disfrutar más todos tus juegos, cosa que muchas veces nos pasa. Sigue leyendo y verás a qué me refiero.

Muchos juegos y poco tiempo

© Nintendo

¿Los compras más rápido de lo que los acabas? ¡Aquí te damos tips para poderlos terminar!



© Capcom

▲ **Leon S. Kennedy** no menosprecia un poco de ayuda; ¿tú lo harás?

Todavía recuerdo los días en los que teníamos cuatro o cinco cartuchos en nuestro legendario sistema de 8 bits, el NES. En aquellos tiempos, los licenciatarios se tardaban en sacar sus juegos, ¡pero qué obras maestras nos ofrecían!

Claro que ahora hay grandes títulos, pero es definitivo que hoy día salen títulos como si fueran bolillos, y entre las opciones buenas, malas, juegos esperadísimos y ofertas, a veces llega el momento en el que nos damos cuenta que tenemos más de lo que podemos jugar, ¿no te ha pasado? El factor que más nos afecta es el tiempo, pues es lo que más escasea.

También el problema se agrava cuando nos damos cuenta de que el juego tiene un número absurdo de ítems por encontrar, un porcentaje máximo, varios finales, medallas, trofeos, personajes y otras tantas cosas que en lugar de aumentar el *Replay Value*, lo que hacen es herir nuestro orgullo de videojugador, que es tan increíblemente frágil, como el cristal más fino.

Lo peor de todo esto es cuando tienes la epifanía de que pasaste horas y horas con tal de tener el 100%, y tu juego ya es obsoleto porque salió la segunda parte, o en el caso de los títulos de deportes, la versión del año siguiente; y tienes que volver a comenzar de cero.

Para evitar esto, debemos primero recordar que el propósito básico de un videojuego es divertir y entretener; así que por muy difícil que parezca, olvidarnos de ese orgullo que tanto daño nos hace, es vital. Ahora sí, juega para disfrutar tu aventura, partido o historia, no por porcentaje. No digo que no busquemos el 100, sino que si no obtenemos algo realmente meritorio como un personaje, escena, final, etc.; mejor lo dejamos por la paz si es que no tenemos el tiempo para hacerlo. Yo lo aprendí cuando saqué el máximo por ciento en **Castlevania: Circle of the Moon**, en todos los modos posibles y ví que el cartucho está arrumbado, junto con mis logros.



▶ Las avenutras de **Mario** se pueden jugar "vida y vida".

▲ No hay nada como jugar entre varios.



▲ Hasta los **Resident Evil** se pueden disfrutar entre dos o más personas.



▲ ¡No cabe duda que la unión hace la fuerza!

Obviamente no olvido que la mejor recompensa es decir "¡lo logré!", pero muchas veces nos enfrascamos tanto en un juego, que nos olvidamos de los demás. Por esto es que los exhorto a que si tienen hermanos, amigos o familiares, y sufren del tiempo, jueguen un mismo archivo entre varios; de esta forma podrán ser más ojos, manos y cerebros resolviendo una cuestión, y finalmente, el trabajo en equipo habrá rendido muchos frutos.

NES Remix

Conseguir todos los logros es un reto muy difícil en este juego, pero entre varios es más fácil alcanzarlo, ¡inténtalo!

En algunos títulos como **Monster Hunter 3 Ultimate**, las variadas misiones son notablemente más fáciles cuando juegan los cuatro cazadores; pero si volteamos a ver un **Resident Evil**, puede parecer que es de una sola persona obligatoriamente, pero, ¿qué hay de las técnicas de antaño como jugar "vida y vida", "etapa y etapa", o "*round* y *round*"? ¡Ésas son las cosas que necesitamos recordar! Olvídate de ver a tu hermano como enemigo; es mejor que entre ambos terminen una aventura.

Cada uno puede tener su propio archivo y por ende, sus méritos individuales; pero si deben compartir la consola y el tiempo apremia, les aconsejo que usen uno solo para todos, así será más fácil conseguirlo todo en títulos como **NES Remix**, por ejemplo. Claro está que con los RPGs o con títulos portátiles la cosa no es tan sencilla, pero tratándose de una aventura tipo **Mario**, entonces sí aplican estos consejos.

Ahora bien, usar códigos para obtener las cosas no es tan "honesto", pues obviamente se trata de que tú mismo puedes. Lo que sí se vale es que uses los puntos de guardado del Nintendo 3DS, por ejemplo (seguramente leíste El Control de los Profesionales del mes de marzo en donde hablo de esto), para facilitarte un poco en los clásicos, pues algunos no tenían estas ayudas, pero tampoco había tantas opciones.

Muchas veces no vemos la solución, pero un segundo jugador puede que sí

Esto también ayuda en cuestiones de espacio para guardar, pues no es lo mismo que se guarden varios archivos, que uno solo, especialmente cuando hablamos de consolas de antaño, como el N64 o el Nintendo GameCube. Entonces, debes tratar de buscar el porcentaje sólo cuando realmente vale la pena, no sólo por el ego; inténtalo y verás que progresas mucho.

Como verás, son varios los detalles que debes tener en mente para poder ver el final de todos tus juegos, depende de tí cuáles llevar a cabo según tu criterio. Te recomiendo que hagas un inventario de tus juegos y los acabes uno por uno, así será más fácil todavía. Si quieres comentarme algo acerca de éste y otros temas, no dudes en contactarme; en Twitter estoy como @PanteonCN.

Por Alejandro Ríos "Panteón"

Más para tu N3DS

¡Hola jugador! Esta vez veremos dos juegos que ya están disponibles para descargar en tu consola portátil favorita; se trata de un par de títulos que se han convertido en todas unas joyas desde el NES. ¡Vamos a verlas!



Dos clásicos de 8 bits

¡No pueden faltar en tu colección!

Los títulos del legendario mesías de las consolas, el Nintendo Entertainment System, siguen llegando para regocijo de los veteranos del control como yo. ¿Qué tal colega? Soy Panteón, listo como siempre para recomendarte dos grandes opciones que pondrán a prueba tus habilidades como videojugador. Aunque el genial **Galaga** tuvo su origen en las Arcadias, la versión de NES fue la que más jugué y posiblemente muchos la recuerden también; digo, finalmente es una perfecta adaptación de su contraparte que funcionaba a base de fichas, de manera que no importa si jugaste una o ambas, pues son lo mismo.

Y hablando de **Mach Rider**, cabe mencionar que hubo una conversión después del original de NES, para el sistema de Arcadias de Nintendo en el que se adaptaron varios títulos como **Castlevania**, **Double Dragon**, y más.

Esta versión tuvo varios detalles ciertamente distintos a su predecesor, -especialmente la figura de una chica que hasta hoy no se ha aclarado si es la persona debajo del traje o bien, una damisela a quien rescatas-; pero es básicamente igual en el *gameplay*. Bien, ahora trataremos específicamente de las versiones de NES, así que vamos a comenzar; sigue leyendo.

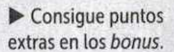
El Nintendo 3DS se está convirtiendo en un NES para llevar con tantos juegos



▼ ¡Trata de aventajarlos en la formación!

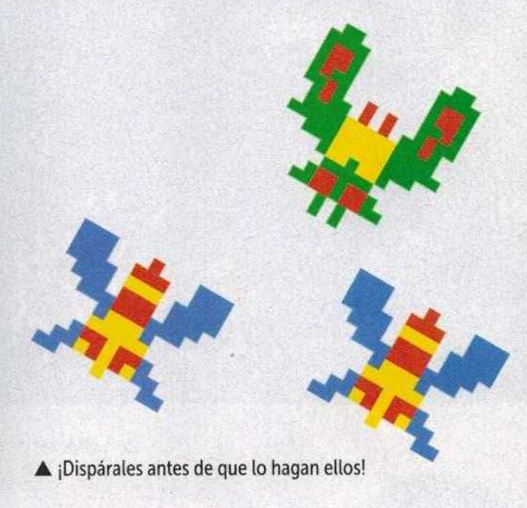


▲ Si dejas que te capturen, podrías tener dos naves.



▶ Consigue puntos extras en los *bonus*.





▲ ¡Dispárales antes de que lo hagan ellos!



Galaga

¡Acaba con la invasión de insectos!



Gameplay sencillo, pero genial



Tiene un gran nivel de reto y *Replay Value*



© Namco

Después de su éxito **Galaxian**, Namco preparó una secuela que no sólo igualó a su predecesor, sino que lo superó bastante en varios aspectos como la música, gráficos y sobre todo, en la forma de jugarlo. **Galaga** fue todo un suceso en la era dorada de las Arcadias, y no fue sorpresa que se lanzara para casi todas las consolas caseras de su época, siendo la adaptación más fiel la del NES.

A diferencia de muchos otros *shooters* anteriores como **Space Invaders** y su propia precuela, en **Galaga** hay varios elementos que lo distinguen.

Uno de ellos es la forma en la que atacan los enemigos, pues en vez de estar en una formación perpetua y dispararte, se lanzan como *kamikazes*, y al mismo tiempo que otros te lanzan proyectiles. Elementos como la doble nave, escenas de *bonus*, e insectos que se van agrupando, lo convierten en toda una emocionante experiencia que no puedes dejar de conocer si aún no lo has hecho. No puedo dejar de recomendarlo, ya sea en su forma más básica (la cual está disponible para descarga), como en alguna de sus otras tantas variantes que hay en compendios y sistemas adicionales.



Conclusión
Infaltable

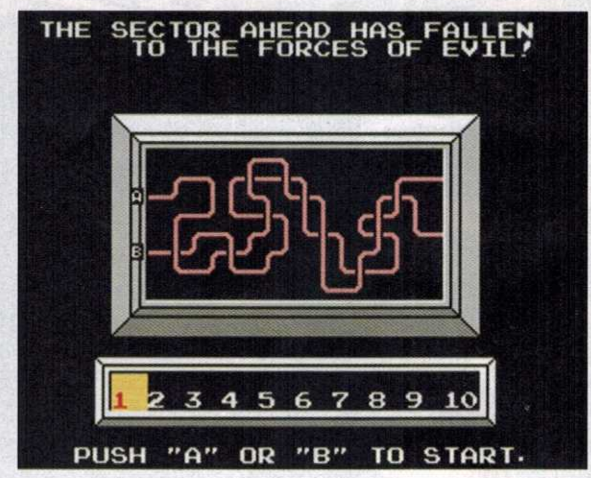
Esta gran joya de antaño no debe quedarse afuera de tu colección, pues vale mucho la pena. A pesar de que es muy fácil de aprender a jugarse, dominarlo y sobrevivir no es tan sencillo como parece. Como muchos títulos de esos días, **Galaga** no tiene un final, se trata de seguir adelante haciendo el mayor puntaje posible, así que es un reto siempre latente.

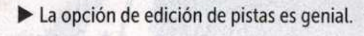
▶ Las pistas son variadas y desafiantes.





▼ Recorre los caminos de este intenso juego.





▶ La opción de edición de pistas es genial.



Mach Rider

No se trata de ganar, sino de sobrevivir



Gran y original estilo de juego



El editor de pistas le añade *Replay Value*

No todos los juegos de Nintendo tenían que tratarse de plomeros rechonchos que rescatan princesas y comen champiñones. Para muestra, tenemos esta opción que se desarrolla en el año de 2112, en un futuro post-apocalíptico (muy al estilo de la película **Mad Max**), en el que invasores han llegado a la Tierra y ahora recorren las carreteras para intentar exterminar a la raza humana. Entra a la escena **Mach Rider**, un solitario motociclista que decide poner fin a esta situación de una vez por todas.

Este título no se trata sólo de llegar a tu objetivo maniobrando tu moto entre los distintos obstáculos de la carretera, sino que además tendrás que irte deshaciendo de los enemigos que vayas encontrando en tu camino.

Para hacerlo mejor, tiene varios modos de juego, por si no deseas toda la historia como tal; pero lo que definitivamente se lleva las palmas, es la opción de crear tus propios circuitos para recorrerlos cuando quieras y hacerlos justo a tu gusto.

Lo mejor es que puedes grabar tus pistas en la memoria del Nintendo 3DS y sí, está disponible también para tu Wii U, ¡no hay pretextos para no jugarlo!



Conclusión
¡Intenso!


Mach Rider es una gran opción si quieres algo que en realidad te desafíe; mucho más si tomas en cuenta la ventaja de la edición. Por cierto, por ahí corre el rumor de que este título sirvió de inspiración para crear **F-Zero**, ¿tú que opinas? Escríbeme a: panteoncn@revistaclubnintendo.com para seguir en contacto. ¡Nos estamos leyendo!

Este innovador título inspiró muchos otros juegos similares de carreras



© Nintendo


MARIOKART 8
C·L·U·B
Nintendo
Revista Oficial
© 2014 Nintendo


YOSHI'S New ISLAND™
© 2014 Nintendo
C·L·U·B
Nintendo®
Revista Oficial

▶ **Kalas**, el protagonista de una historia apasionante.



Baten Kaitos

Pocos juegos del género logran ganarse un lugar dentro del medio. Esta obra lo hizo desde su anuncio



• Compañía
Namco Bandai
• Desarrollador
Monolith Soft
• Palabras mágicas
Seguimos esperando una tercera entrega

© Namco Bandai

Actualmente todos hablamos del mejor RPG de la pasada generación y uno de los memorables de todos los tiempos: **Xenoblade Chronicles**, pero pocos recuerdan que una de las primeras obras importantes de Monolith Soft, creadores del título, fue **Baten Kaitos**, para Nintendo GameCube.

El impactante tráiler que se mostró a inicios del nuevo milenio dejó claro que la consola de Nintendo podría representar un nuevo comienzo para el género, lo cual se concretó más tarde con otras obras, como **Tales of Symphonya**, que demostraban el gran poder del sistema. Pero regresemos a **Batan Kaitos** y su magia.

De entrada, como siempre, nos tocó sufrir, ya que no se sabía si aparecería en América, el único territorio confirmado en 2002 era el japonés, donde vio la luz exactamente en 2003, pero un año más tarde, después de mucho trabajo, llegó a tierras americanas.

Baten Kaitos no es un juego simple, los creadores de Monolith Soft invirtieron todo su talento para crear mundos enormes (una de sus especialidades) y una historia más allá de derrotar al mal.

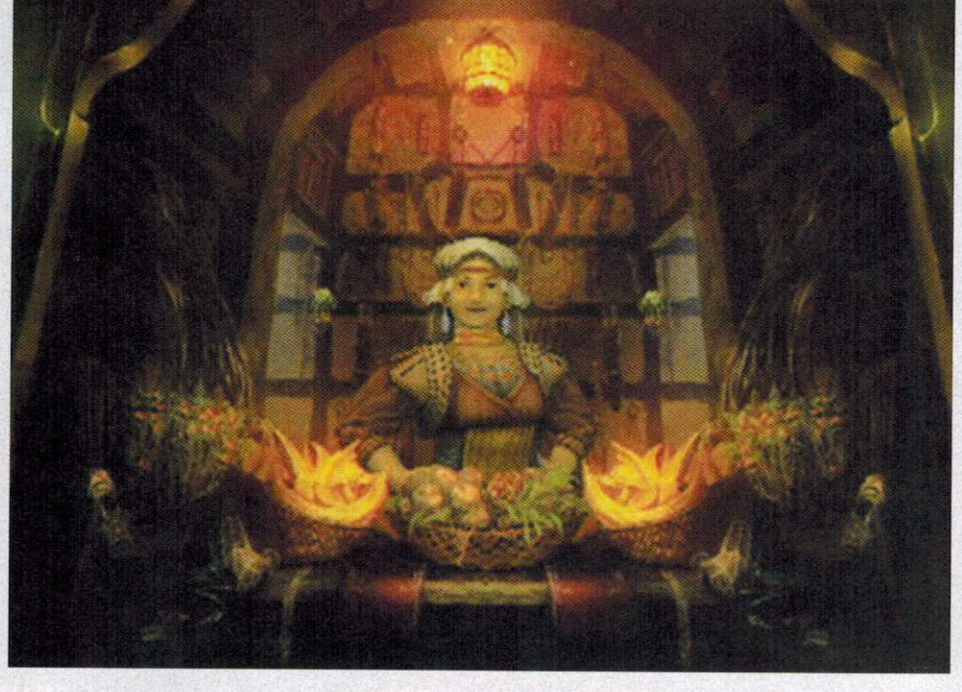
Ya desde esos años el equipo experimentaba con los mapas, con el mundo abierto, pero fue aquí, en Nintendo GameCube, que lograron dar sus primeros pasos para lo que posteriormente sería su obra más grande. Nos referimos al citado **Xenoblade Chronicles** para Wii, el cual debe mucho a **Baten Kaitos**, tan es así que se puede ver mucho de éste tanto en personajes como en escenarios.



▲ De tus cartas dependía el final de los combates.



▲ Por momentos, nos recuerda a **Chrono Trigger**.



◀ Muchos personajes te ayudarán en tu jornada.

Que no sea la última



Otro de los grandes RPG de la generación pasada, lo tuvimos en Wii, **The Last Story**, título. que implementa un gran sistema de juego.

Lo primero que salta a la vista, obviamente, es el apartado gráfico, el GameCube fue llevado al límite de sus capacidades para ofrecernos hermosos paisajes, que parecen pinturas con vida. Cuidaron todos los detalles, increíbles fondos que, si bien en la mayoría de los casos no tienen interacción directa con el personaje, lo compensa con la sensación de ambiente que nos provoca.

Aún ahora sigue siendo asombroso cuando lo conectas a tu televisor; de hecho, fue merecedor de varios premios que reconocían justamente su aspecto gráfico, el cual se complementa de manera perfecta con la música.

Un punto importante para cualquier RPG es el musical, y **Baten Kaitos** en ese aspecto fue sublime, con temas de Motoi Sakuraba, a quien ya hemos disfrutado en otros juegos, como por ejemplo toda la saga de **Golden Sun**.

No importaba en qué momento nos encontráramos, si estábamos recorriendo un pueblo, en una batalla con enemigos pequeños o enfrentando a uno de los jefes finales, los temas que nos acompañaban eran sencillamente gloriosos, volvían más emotivo todo lo que vivíamos en pantalla.

Pero sin duda los aspectos que más fama otorgaron a **Baten Kaitos** fueron su sistema de combate y gran trama. En el primero, se mantenían las bases del sistema por turnos, pero se introducían elementos de juegos de cartas, volviéndolo bastante estratégico, debías pensar muy bien tus movimientos.

Una de las obras de arte que nos dejó la generación de los 128 bits, Monolith Soft comenzaba su legado

Aventureros de la vida

Conoce a los personajes que aparecen en esta complicada historia



Melodia
Esta bella chica podría tener su origen en la precuela.



Savyna
Uno de los miembros más fuertes que puedes tener en tu equipo.



Lyude
Su pasado es uno de los más misteriosos del juego.



Gibari
El destino lo ha puesto en el camino de Kalas y sus compañeros.



Calibren
Gracias a su conocimiento, tu camino no será tan complicado.



Ladekahn
Aparece tanto en **Baten Kaitos** como en **Baten Kaitos Origins**.



Corellia
Forma parte de la familia real, su ayuda es muy importante.



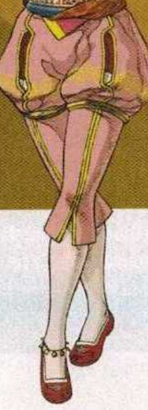
Rodolfo
De las primeras personas que conoces dentro del juego.



Kalas
El protagonista de la historia, a quien debemos acompañar en su búsqueda de la verdad.



Xelha
No sólo estará con **Kalas** la mayor parte del tiempo, sino también nos dará alguna duras lecciones.



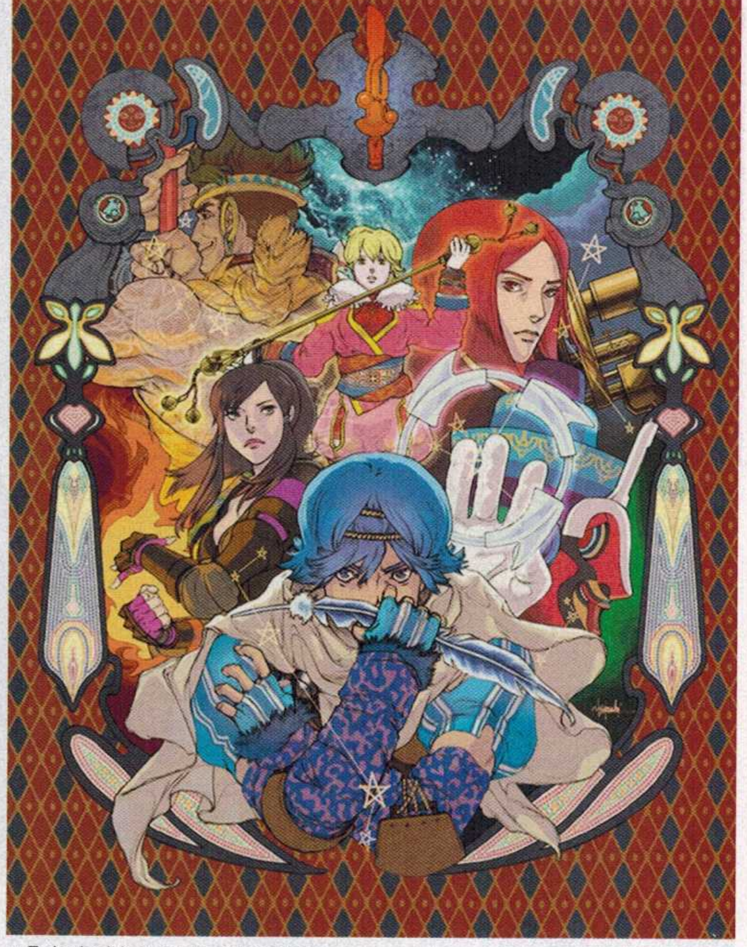
Folon
A pesar de los momentos difíciles que ha vivido, jamás se rinde.

▼ La magia siempre será valiosa en batalla.





▲ Como tomada en el paraíso.



▲ Todos los héroes en una misma pintura.

¿Un nuevo clásico?

Una imagen de lo que nos espera



Para **X**, el nuevo proyecto de Monolith Soft para Wii U, se mantiene el aspecto artístico que se ha utilizado desde **Baten Kaitos**, esta hermosa postal lo confirma. Nos esperan grandes momentos con el futuro RPG.

La verdadera magia de **Baten Kaitos** está en la historia que viven **Kalas** y **Xelha**, más allá de los enemigos que enfrentan, de terminar por salvar a todas las islas flotantes que existen en su mundo. Al final, cuando todo termina, el jugador es quien interpreta lo que ve en pantalla. Para muchos puede ser simple, para otros, bastante complejo, pero la realidad es que las secuencias finales de este título no dejan a nadie indiferente; en todos provoca emociones distintas, en buena medida dependen de lo que hemos vivido. Por esta razón, **Baten Kaitos** destaca en este género.

Tuvo una precuela, **Baten Kaitos Origins**, en la que se revelan muchos misterios, además de que se deja puesto todo en el escenario para una tercera parte, que por desgracia no ha aparecido. Sería excelente que pudiéramos disfrutarla en Wii U, pero honestamente lo vemos difícil por el momento debido a otros lanzamientos.

Baten Kaitos es un RPG como pocos, que lleva el género correctamente a los entornos en 3D, con las bases que nos brindaron durante años compañías como Squaresoft antes de que se fusionara con Enix. Es una joya que como videojugadores tendríamos que conocer y, sobre todo, vivir.

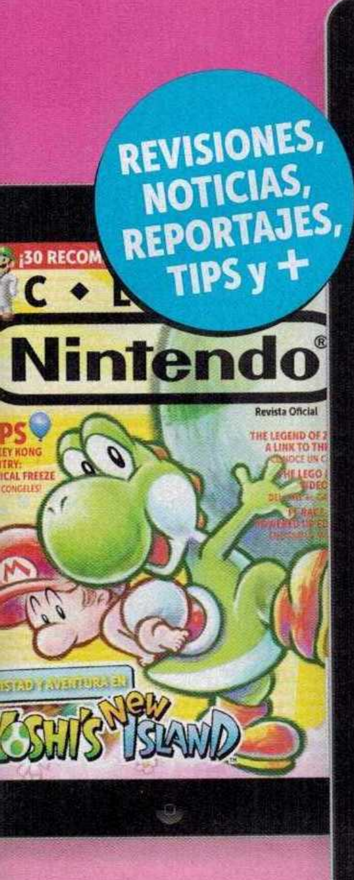
Conclusión

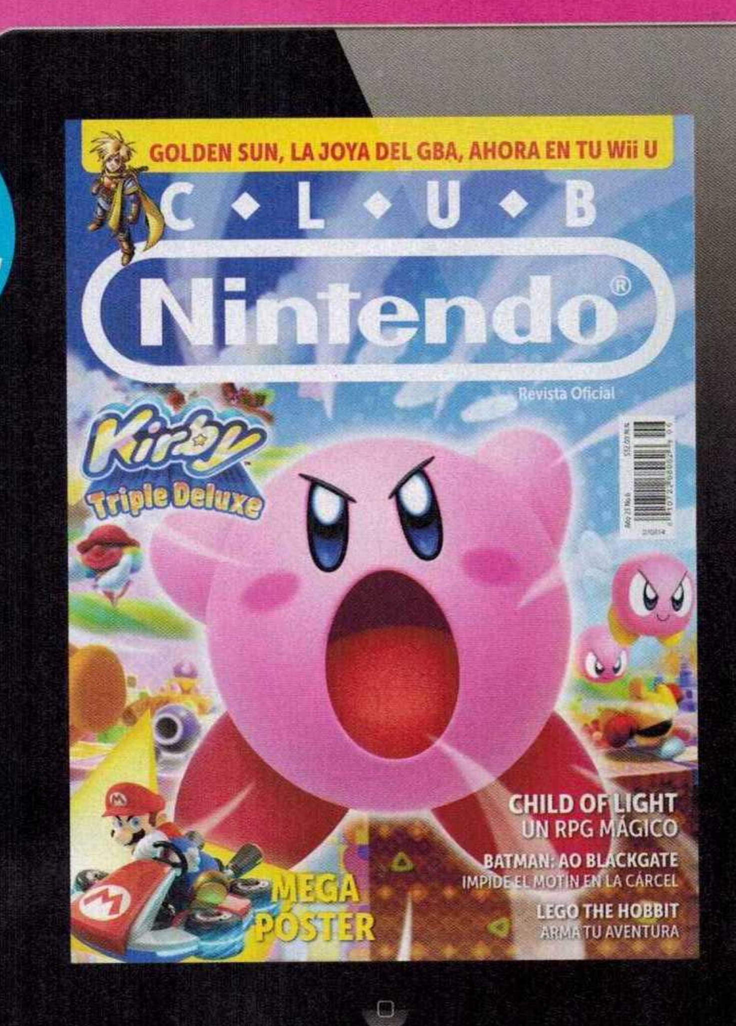
MEMORABLE



Si tienes entre tu colección esta gran pieza de los RPG, puedes sentirte muy afortunado. Es una entrega muy difícil de conseguir actualmente, así que si corres con la suerte de encontrarte con una copia, no lo dudes, cómprala, pasarán los años y se seguirá hablando de lo que representó en el medio.

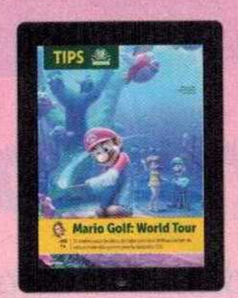
EL MUNDO DE CLUB NINTENDO







TAMBIÉN EN FORMATO DIGITAL DESCARGABLE



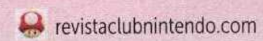




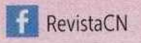


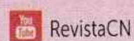
BÚSCALO COMO CLUB NINTENDO REVISTA EN

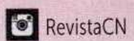












MARIO GOLF

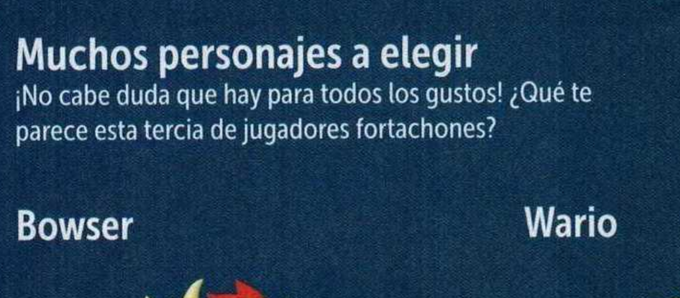
▼ ¡Nunca habías jugado un partido como este!



Mario Golf: World Tour

Te damos unos buenos consejos para que disfrutes mejor de esta entretenida opción para tu Nintendo 3DS

© 2014 Nintendo



Muchos personajes a elegir

¡No cabe duda que hay para todos los gustos! ¿Qué te parece esta tercia de jugadores fortachones?

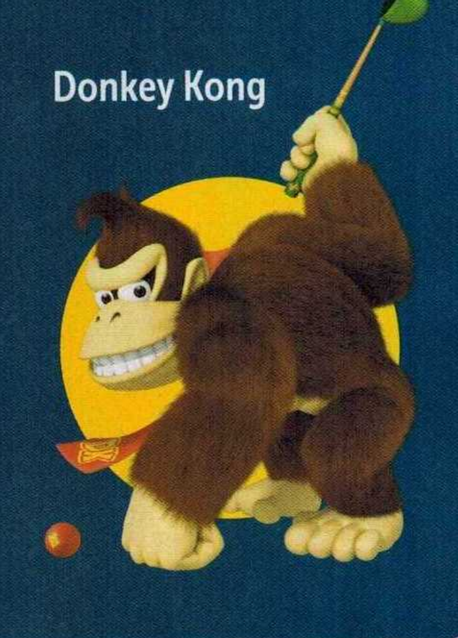
Bowser



Wario



Donkey Kong





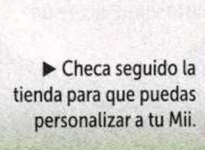
- Compañía
Nintendo
- Desarrollador
Camelot Software
- Categoría
Deportes
- Jugadores
1-4
- Nivel de reto
Medio

El golf es un deporte que no a todos nos agrada, y mucho menos creemos que la mayoría lo practiquemos en vivo y a todo color. Afortunadamente, podemos conocerlo, jugarlo y disfrutarlo gracias a un buen videojuego, aunque siendo sinceros, no a todos nos gusta un título de los de Tiger Woods, ¿verdad? Pero cuando los torneos se llevan a cabo en el Mushroom Kingdom, ¡la cosa cambia!

Las reglas básicas aplican como siempre, pues el objetivo sigue siendo el mismo que en un juego real; hay que meter la pelota en el menor número de golpes posibles para ir ganando un buen puntaje. Cabe mencionar que los valores físicos son de lo mejor, pues muchos factores contribuyen a incrementar la dificultad, como el viento, las trampas de arena, y otras cosas similares; y las pelotas no caen como si fueran naranjas podridas, sino que siguen rodando o se detienen, según el tipo de superficie en el que caigan, pues hay pasto común, arena, terracería, e inclusive se puede jugar bajo del agua. Así es, todo tipo de cosas son posibles en el universo de **Mario**, al igual que en otros títulos de deportes, que ganan adeptos al incorporar elementos como poderes, tiros especiales y más.

No importa si no eres aficionado al golf; ¡en este juego te diviertes y hasta te vuelves fan!

En esta nueva entrega de la serie, se conservan bastantes elementos tradicionales que los han convertido en clásicos, especialmente cuando quieres pasar un rato en compañía de tus cuates. Asimismo, nuevas características llegan para hacerlo todavía más divertido y recomendable.



▶ Checa seguido la tienda para que puedas personalizar a tu Mii.



Violencia animada

© 2014 Nintendo



Jugadores conocidos

Ellos son más balanceados, ¿con cuál te acomodas mejor?

Mario

Daisy

Luigi

Peach

Diddy

Boo

Bowser Jr.

Waluigi

Iniciando el torneo

Seguramente te imaginarás que según el golfista que elijas, serán sus atributos, como pasa en otros títulos de deportes, ¿verdad? Pues no te equivocas; de acuerdo al estilo y personalidad de cada uno, será su balance. Hay desde los que tienen un mejor control hasta los que pueden golpear más fuerte la pelota. Lo mejor que puedes hacer es probar con varios para que veas con cuál te acomodas y que la experiencia sea más dinámica y divertida. Ten en mente que además de ellos, obtendrás otros conforme vayas progresando en cada uno de los torneos.

bosque, a un lago, o algún sitio que te dificulte las cosas. Es sumamente recomendable que antes de que comiences con un torneo regular, practiques un poco con cada uno de los palos para que veas cuál sirve mejor en las distintas situaciones en las que te verás durante tu jornada, especialmente si es la primera ocasión que entras al campo de golf. No te asustes, no es nada del otro mundo, el chiste es que te familiarices con la jugabilidad para que estés listo para todo. Toma en cuenta que a veces las cosas se pondrán más complejas según los peligros que hay.

Desde el inicio podrás elegir a varios personajes del mundo de Mario, pero pronto podrás conseguir unos extras

▼ Hay muchas cosas que te harán el juego difícil, como los boos.



Algo que no puedes olvidar es que aparte de seleccionar a un héroe o villano por sus características, también influye muchísimo el tipo de palo que uses en cada tiro. Una mala selección puede costarte mucho, porque puedes mandar la bola justo enmedio de un





◀ ¡No te rindas! El primer lugar puede ser tuyo.



▲ Toma en cuenta la distancia y elige bien tu tiro.



▲ El viento juega un papel importante en este juego.

Otros factores

Ahora bien, no solamente tendrás que pensar en las condiciones normales de un juego de golf cualquiera, pues al estar controlando a **Mario**, **Peach**, **Bowser**, o algún otro habitante del Mushroom Kingdom, lo lógico es que uses algo a tu favor, ¿no lo crees? Para comenzar, tendrás varios ítems que te ayudarán sobremanera en esta aguerrida disciplina, los cuales seguramente ya conoces de memoria por otros juegos en donde aparecen. Su efecto es muy similar al que tienen en las aventuras regulares, y te facilitarán bastante la vida si sabes usarlos en el momento preciso. Imaginemos que lanzaste la bola justo enfrente de un grupo de árboles, que están entre el banderín del hoyo y tú. Todo podría parecer perdido, y seguramente gastarías dos o tres golpes para salir de este predicamento, ¿o no? Pues si llevas una flor de fuego, podrás emplearla para darle el poder calcinante a tu bola y pueda quemar los árboles a su paso. De esta forma, podrás dar un golpe directo sin necesidad de rodeos innecesarios. De igual manera, si hay un lago cercano, una flor de hielo podrá congelar el agua para evitar que tu pelota se vaya hasta el fondo. Todo se trata de saberlos usar bien.



▲ Los poderes te ayudarán bastante.

Recompensa a tu esfuerzo

Éstos son los cuatro personajes que puedes desbloquear





Todo cuesta...
Estos golfistas se deben comprar

Rosalina
Ella es tan popular, que es parte del contenido DLC.

Nabbit
¡El pícaro ladrón regresa para robarse todo a su paso!

Toadette
Ya es una costumbre que ella aparezca.

Gold Mario
Este plomero especial te ayudará con sus monedas de oro.



▲ Ellos también tienen sus pros y contras.



▲ ¡Es hora de brillar!

Invirtiendo un poco más

Siendo sinceros, nosotros preferimos los días en los que tener a un personaje especial era cuestión de pura habilidad, lo cual hacía más emocionante el juego y te daba mayor orgullo por tener lo que pocos conseguían.

Ahora esto ha ido quedando en el pasado, pues para tener ciertas cosas, hay que comprarlas, como pasa con estos cuatro personajes adicionales para complementar las opciones a elegir dentro de **Mario Golf**.

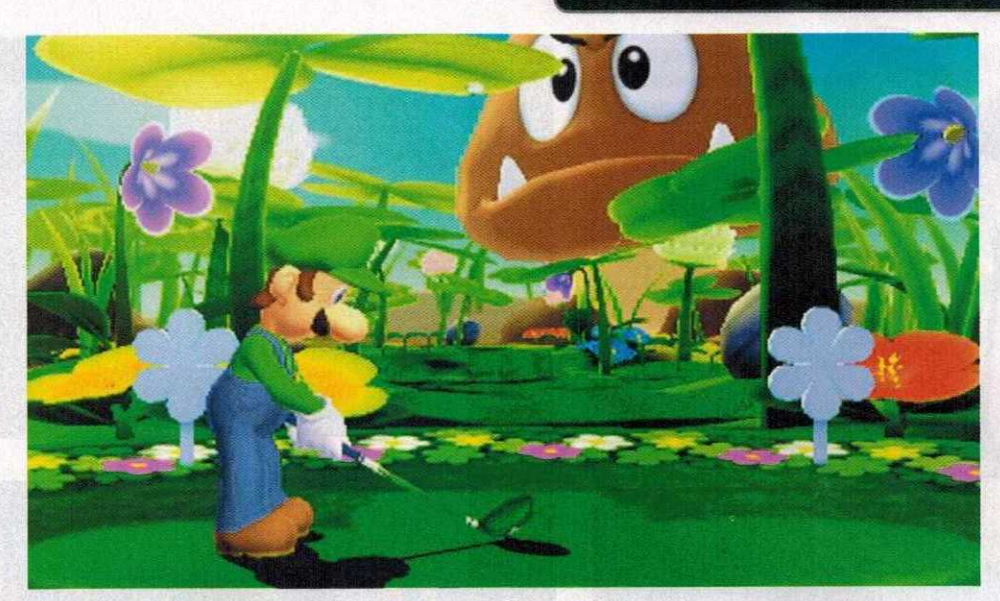
Sea como sea, tenerlos requiere de una inversión adicional, y quien los quiera, tendrá que gastar un poquito más; pero la ventaja es que están disponibles ciertos paquetes para que puedas conseguirlos no sólo a ellos, sino también campos dentro del juego.

Lo más recomendable es que veas qué personajes deseas y qué paquetes hay en la tienda, así podrás tomar una mejor decisión antes de comprar, pues puede que tal vez no seas tan fan de **Nabbit** (o **Caco Gazapo**, como se le conoce también), y entonces simplemente no adquieres el paquete en el que viene. Todo es cuestión de decidirte bien.

Hay algo importante que debes saber sobre los golfistas extras, y es que además de que tienen sus propias ventajas y desventajas -tal y como los otros personajes-, tienen ciertas características especiales. Por ejemplo, **Gold Mario** es igual al **Mario** normal, pero no puede tomar poderes.
Para equilibrar esto, por cada yarda que recorra una pelota con un tiro, obtendrás una moneda. Esto lo hace útil, pero no estará en todos los modos.

Hay más de una forma de comprar estos personajes, piensa bien antes de hacerlo





◀ A veces debes medir bien el momento, y tener mucha paciencia.

▼ Cada golfista tiene su propio modo de celebrar sus logros.



▲ Los escenarios son muy variados.



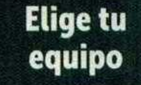
Campos por montones

Dentro de **Mario Golf: World Tour** encontrarás muchos escenarios distintos, pero más que ser colores variados para hacerlos vistosos, tienen elementos diferentes que los hacen únicos. Esto no solamente ayuda en cuestión de variedad, sino también influye en el reto de cada uno. Hay algunos que tienen peligros de un tipo específico, como una gran cantidad de árboles, lagos, trampas de arena, y mucho más. Esto le añade un toque distintivo y hace que el reto sea no solamente mayor, sino fresco. Vale la pena añadir que ciertos personajes tendrán "ventaja", dadas sus características principales, pero esto no será suficiente si quieres conseguir las primeras posiciones en los premios. Además, seleccionar bien tus palos será vital para poder estar listo para cada uno de los cursos.

Y no debes olvidarte de que también los ítems serán de gran utilidad, pues como te habíamos mencionado, en zonas con muchos bosques, las flores de fuego serán tu salvación. Trata de darte un tiempo para escoger bien qué poderes utilizar en cada situación, así estarás mejor preparado siempre.

También podrás comprar más campos como contenido decargable; checa los paquetes para que veas cuáles te gustan y puedas decidirte, pues también están de por medio los personajes disponibles en la tienda virtual.

Elige tu equipo



Hay muchos tipos de palos, bolas y accesorios disponibles. Revisa antes de comenzar a jugar.



Desafíos adicionales

¿Crees estar listo para ellos?

Hay muchos modos de jugar, con amigos, en línea, etc.











Mario Golf | *Online* | *Versus* | Callaway

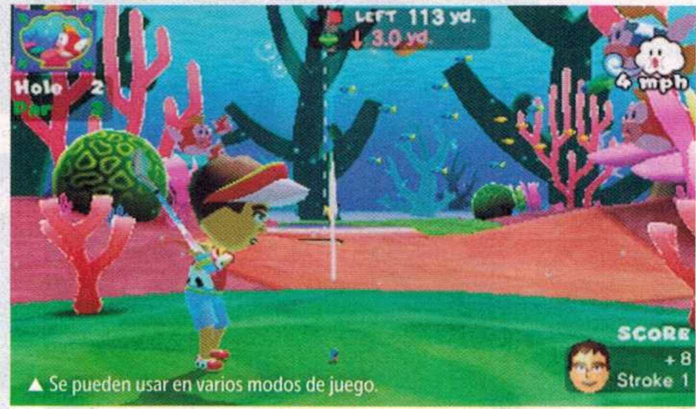




▶ ¡No hay nada como ver a tu Mii jugar con traje de Mario!



▶ El rey de los koopas está en problemas en la trampa de arena.



▲ Se pueden usar en varios modos de juego.

La personalización de Mario Golf: World Tour se complementa al usar a los avatares dentro de los distintos modos de juego



▲ Usa tus bien ganadas monedas para comprar todo lo que quieras.

Yo juego con mi Mii

Los avatares que Nintendo creó para que pudiéramos ser nosotros mismos los que compitiéramos en los distintos juegos se hacen presentes en esta nueva entrega de la serie.

Lo mejor de todo no es nada más el hecho de usarlos, sino que se pueden seleccionar un gran número de accesorios para que se vea único, y además, obtenga características especiales dentro del juego.

Puedes comprar para tu Mii gorras, palos, guantes, pantalones, calzado, y otras tantas cosas que te harán todo un fan de la moda. También hay disfraces de tus personajes favoritos, si lo prefieres para verlo distinto.

Adicionalmente, puedes competir contra jugadores de todo el mundo en los torneos que se llevan a cabo dentro del modo *online*; así puedes demostrar tu destreza en este deporte, y qué mejor que sea tu propio Mii el que te represente, ¿no lo crees?

También puedes comprar una gran variedad de pelotas que puedes usar en los distintos campos. Cada una tiene sus propias ventajas que podrás tener a tu favor; pero no debes confiarte, pues aunque algunas sean muy útiles en ciertos escenarios, en otros puede que no lo sean tanto. Y finalmente, no dejes de probar tus habilidades en contra de tus amigos en el modo de desafío local. No hay que olvidarnos de jugar entre cuates, pues es más divertido.



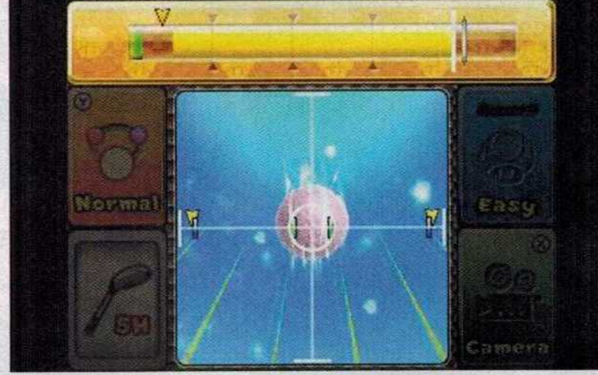
▲ ¿Reconoces a este jugador?

▼ Algo indica que ya conoce este campo...





▲ Cada personaje golpea a su modo la pelota.



La práctica hace al maestro

Ser el mejor en **Mario Golf: World Tour** no es cosa de suerte; hay que practicar bastante antes de que seas considerado como todo un golfista de primer nivel. Si anteriormente ya habías jugado alguno de los títulos de la serie, seguramente no tendrás mucho problema en adaptarte al estilo de juego de esta entrega; pero esto no debe bastarte, pues los elementos nuevos como ciertos poderes, el uso más intuitivo de la pantalla táctil para darle efectos a los golpes, y otras cosas, deberán ser dominados como si fuera la primera vez que pisas el césped.

Nosotros te recomendamos que no te quedes con un sólo golfista para todo el juego. Intenta también tiros de fantasía en donde logres efectos, chanfles, y aprendas a aprovechar todo lo que hay dentro de cada uno de los campos para que consigas mejores puntajes y mejores tus tiros.

Aunque parezca demasiado difícil o imposible lograr un hoyo en uno, con la ayuda de los poderes y el sabio uso del viento, golpe de la bola, y el entorno mismo, es posible lograrlo.

Todo depende de la tenacidad que tengas y de que intentes una y otra vez cada tiro para que vayas disminuyendo progresivamente el número de golpes hasta alcanzar tu objetivo. El secreto es no desesperarte y ver que si no funciona de una manera, lo intentes de otra.

Cuando ya te sientas lo suficientemente capaz, no dudes en enfrentarte contra jugadores de otras partes del mundo por medio del modo en línea. Aprende de tus errores, toma nota de tus logros y jugadas que te funcionen mejor, así estarás siempre mejorando tus habilidades. Ten en mente que este no es un deporte que se domine al 100% y menos en poco tiempo; aún así, puede que no tengas prevista una situación y debas salir con una técnica que ni tú mismo conocías.

▼ No podía faltar el buen **Yoshi** verde como jugador.



¡Vooooooooy!
Ya estás listo para jugar

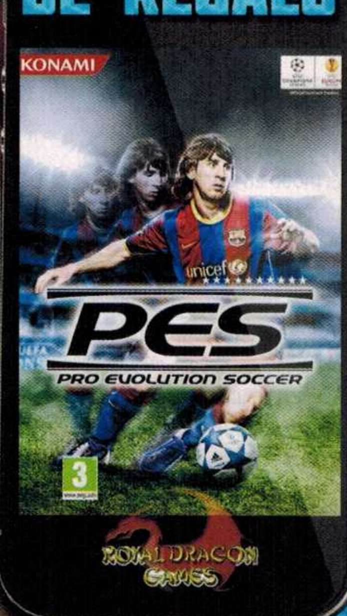
Pues bien, hemos llegado al final de estos tips, pero te queda un largo camino por recorrer como golfista. Recuerda que puedes enviarnos tus récords. ¡Es hora de competir!

LLÉVATE DE **REGALO** EL MEJOR CONTENIDO AL UNIRTE A ESMAS MÓVIL

DESCARGA IMÁGENES, JUEGOS, ANIMACIONES y MÁS...







¡Juega en una verdadera cancha con los equipos de Europa y compite contra los mejores del mundo para llevar a tu equipo a la victoria!



¡Descarga los mejores juegos!

Con tu suscripción aceptas recibir contenidos correspondientes a la suscripción elegida y costo de $30.26 IVA incluido cada semana. Aplica 16% IVA. Este cobro semanal te da 6 créditos para descargar contenido del Club solicitado. Costo por navegación en función al plan contratado con cada operador. Para cancelar el servicio, envía BAJA a la 42222 o directamente en portal WAP. El usuario debe asegurar tener un equipo compatible con el servicio y contenido solicitado. Atención a Clientes: D.F. 5340 2323// Interior 01800 700 3333 gratuitamente desde un teléfono fijo o con costo de llamada local desde teléfonos celulares, de lunes a viernes de 9:00 a 18:00. En el caso de cambio de compañía celular el servicio será cancelado. Verifica compatibilidad de tu equipo y Operadores Celulares compatibles en esmasmovil.com. El operador no se hace responsable del servicio. Responsable del servicio Comercio Mas S.A. de C.V.


LLÉVATE DE REGALO EL MEJOR CONTENIDO AL UNIRTE A ESMAS MÓVIL
DESCARGA IMÁGENES, JUEGOS, ANIMACIONES y MÁS...
esmas móvil
!Reparte puñetazos a la vieja usanza!...
ENVÍA
CN JUEGO BOX
AL 42222
K.O. KID
DE REGALO
SUPER K.O. BOXING 2
SUPER K.O. BOXING 2
NUEVO
Averigua los puntos débiles de cada adversario, esquiva sus ataques especiales y cuando llegue el momento oportuno, ¡túmbalos con tu superpuñetazo para convertirte en EL CAMPEÓN!
Con tu suscripción aceptas recibir contenidos correspondientes a la suscripción elegida y costo de $30.26 IVA incluido cada semana. Aplica 16% IVA. Este cobro semanal te da 6 créditos para descargar contenido del Club solicitado. Costo por navegación en función al plan contratado con cada operador. Para cancelar el servicio, envía BAJA a la 42222 o directamente en portal WAP. El usuario debe asegurar tener un equipo compatible con el servicio y contenido solicitado. Atención a Clientes: D.F. 5340 2323// interior 01800 700 3333 gratuitamente desde un teléfono fijo o con costo de llamada local desde teléfonos celulares, de lunes a viernes de 9:00 a 18:00. En el caso de cambio de compañía celular el servicio será cancelado. Verifica compatibilidad de tu equipo y Operadores Celulares compatibles en esmasmovil.com. El operador no se hace responsable del servicio. Responsable del servicio Comercio Mas S.A. de C.V.

PAUSA



Tomodachi Life

Usa tus personajes Mii para este novedoso simulador de vida



Game Boy

¡A 25 Años de su estreno en 1989!



▶ El portátil fue diseñado por Gumpey Yokoi.

¿Cuál de todas las distintas versiones fue tu preferida?

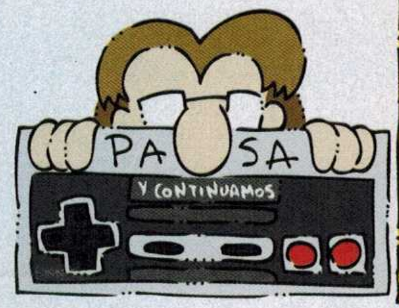
Primeras notas del E3

Super Smash Bros. sigue en la cima



▲ Nintendo tendrá un torneo especial con este aclamado juego

Faltan pocos días para que se lleve a cabo la Electronic Entertainment Expo 2014; en esta ocasión, los de Kioto nos mostrarán más información de **Bayonetta**, **Smash Bros.** y otros títulos que estarán en Wii U y N3DS en los próximos meses. ¿Qué otro juego te gustaría que llegara a dichas consolas?





TURRILANDIA

POR CABLE, EL MUNDIAL ES MÁS MUNDIAL

¡Cámbiate ya!
Y disfruta los mejores
40 PARTIDOS DEL MUNDIAL,
10 DE ELLOS QUE NO VERÁS EN OTRAS COMPAÑÍAS.
DISPONIBLE EN TODOS LOS PAQUETES.





Donde quieras

Los partidos serán entre las 11:00 am y 5:00 pm; si no estas en casa con VEO® TV en vivo puedes verlos en tus dispositivos conectados a Internet.

Activa sin costo adicional en www.veo.tv



Cuando quieras

Con On Demand y VEO®[2] Catch up puedes revivir tus partidos cuantas veces quieras.



Servicio Compatible con:
iPad, iPhone, iPod Touch, Mac* y PC.

*iPad, iPhone, iPod Touch y Mac son marcas registradas propiedad de Apple

Con la mejor calidad

Con el HD[1] de CABLEVISIÓN tienes la mayor calidad de audio y video
Sin cortes de señal por el clima.

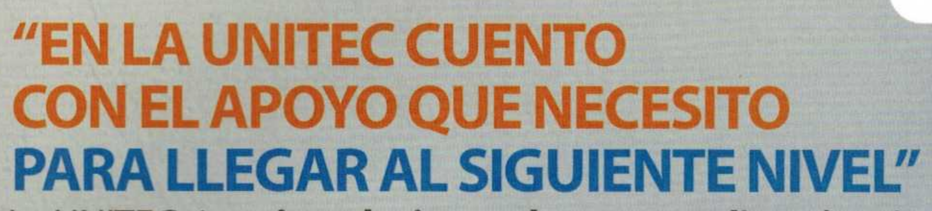


51 699 697
www.cable.mx

CABLEVISION®

[1] Canales en alta definición requieren de la contratación de: i) HD Pack Premium con DVR, precio regular: $205 mensuales o ii) HD Pack sin DVR (Value), precio regular $99 mensuales. Más de 45 canales HD incluidos en la contratación de YOO Premiere HD Todo en Uno o Dos en Uno que incluya el servicio de TV. Canales en alta definición se incluyen en los paquetes YOO Más HD, YOO Total HD y YOO Premiere HD en modalidades Todo en Uno o Dos en Uno que incluyan el servicio de TV. [2] VEO TV en Vivo y VEO Renta sin costo adicional para clientes que tengan contratado el servicio de TV, se encuentren al corriente en sus pagos y se hayan registrado en www.veo.tv. VEO TV en vivo no disponible para Paquete YOO Digital en contratación individual. Servicio disponible para uso a través de dispositivos conectados a Internet dentro de la República Mexicana. Las películas o programas rentadas a través de web tendrán un costo adicional a las rentadas a través de caja digital (decodificador). VEO y su logotipo son marcas registradas. Servicio VEO Suscripción provisto por OTT Pacífico, S.A. Consulta términos y condiciones del servicio en www.veo.tv Los precios registrados ante IFT son mensuales y no acumulables, incluyen impuestos. Servicios sujetos a cobertura. Consulta precios, términos y condiciones en www.cable.mx; Dr. Río de la Loza #182, Col. Doctores, C.P. 06720, México, Distrito Federal.
RL08/05/14





La UNITEC tiene **instalaciones de vanguardia,** además de un ambiente seguro, amigable y universitario

Toma el control de tu futuro

Inicia tu experiencia de vida®

prepaunitec.mx
01800 7UNITEC
864832